■ PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ DREAMCAST ■ XBOX ■ GAMECUBE

playtime!

■ PLAYTEST DC

SHENMUE II

ENNÉL SZEBBEN MÁR
NEM IS BÚCSÚZHATNA A DREAMCAST!

■ PLAYTEST PS2

JAK & DAXTER

CRASH UTÁN ÚJ PLATFORMSZTÁROK
SZÜLETTEK

■ PLAYTEST PS2

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

AZ RPG-K ÚJ MINŐSÉGI MÉRCÉJE

PLAYTEST PS2

SOUL REAVER 2

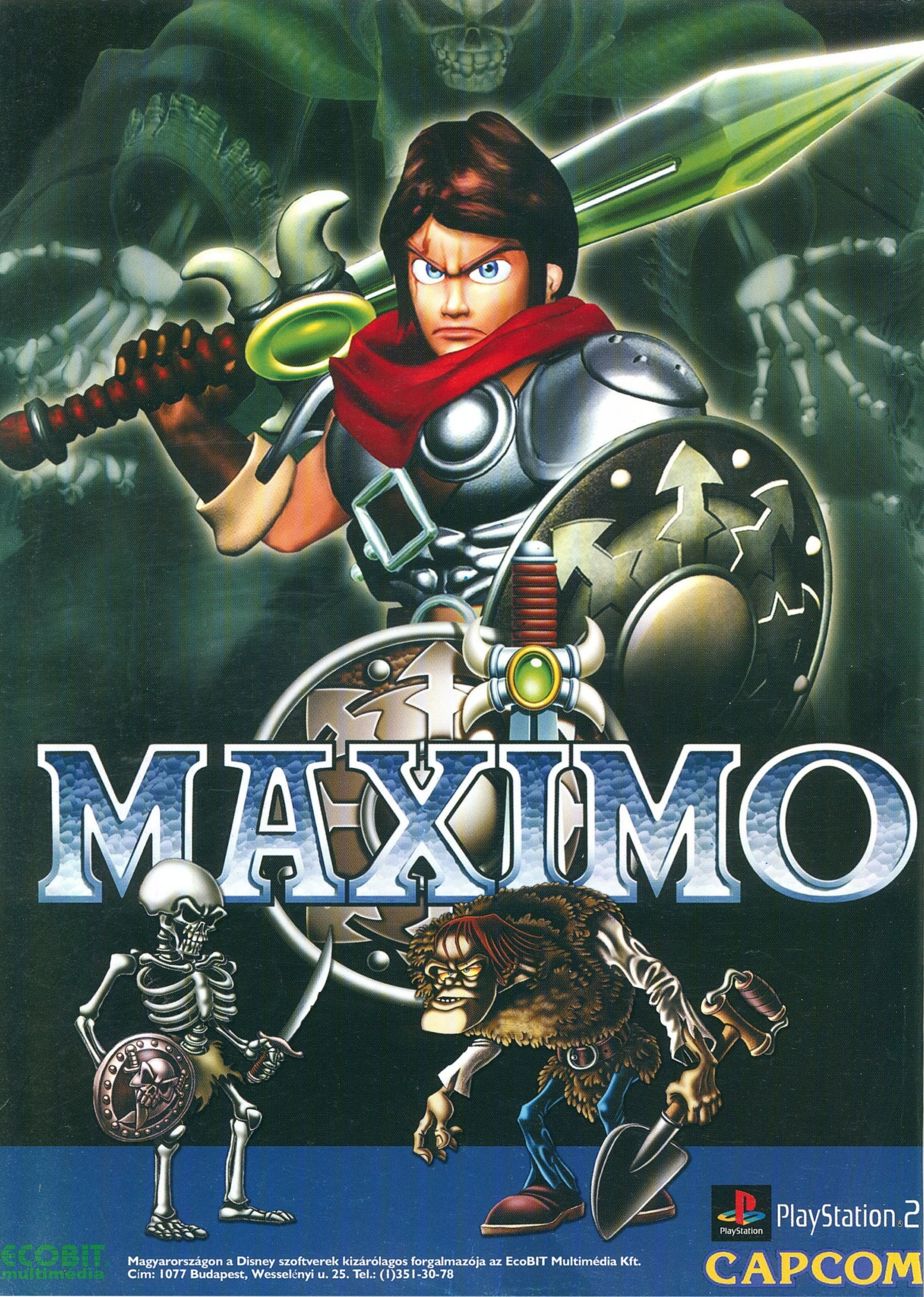
A VÁMPÍROK BÁLJA
FOLYTATÓDIK

2002. február Ára: 996 Ft

9 771586 682003 02002

ACE COMBAT 4 (PS2) • PRO EVOLUTION SOCCER (PS2) • SSX TRICKY (PS2) • DAVID BECKHAM SOCCER (PS) • MEN IN BLACK CRASHDOWN (PS) • HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH (PS) • MONSTERS INC. (PS) • HIDDEN AND DANGEROUS (PS)

AZ A2 POSZTEREN: SMUGGLER'S RUN 2 ÉS PRO EVOLUTION SOCCER


MAXIMO
PlayStation
PlayStation 2
ECOBIT multimédia
Magyarországon a Disney szoftverek kizárólagos forgalmazója az EcoBIT Multimédia Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: (1)351-30-78
CAPCOM



SZIASZTOK!



Na, akkor BÚÉK, ha még nem hallottátok volna ezt eleget idén! Reméljük, hogy mindenki viszonylag sérülésmentesen túlélte a karácsonykor csőre töltött bejglikkel támadó nagymamákat, lassan kezd szétoszlani a szilveszteri mulatságokat takaró jótékony homály, és az ünnepek után lábadozva már néha van rá időtök, hogy nekiüljetek játszani. Merjük remélni azt is, hogy jó sokan kaptatok PS2-t a Jézuskától, mert mostanában PS2-tulajnak lenni nagyon nagy királyság. (Nem igaz, hogy milyen oltári jó játékok jelentek meg rá közvetlenül karácsony előtt!) Egyéb konzolok tulajának talán már kevésbé: habár PlayStationre még csurran-cseppen pár játék, azért ez már messze nem egy karácsonyi nagyüzem. Ugyanez vonatkozik a Dreamcastra, csak még fokozottabban: a Shenmue II-vel valószínűleg az utolsó patronját lőtte el a konzol (igaz, az mondjuk aztán tényleg jó nagyot szólt.) Mielőtt belevágnánk az újságba, lenne hozzátok egy speciális kérésünk. Mivel szeretnénk az idén is számotokra minél jobban tetsző újságot készíteni, nagy segítség lenne nekünk, ha megválaszolnátok, és visszaküldenétek címünkre a 105. oldalon található kérdőívet. Előre is kösz. Még elénekeljük a refrént:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

...mert ugyebár nincs új év régi refrén nélkül.

Playtime!-team

MÚLT HAVI JÁTÉKAINK NYERTESEI:

Army Men Advance-játék:
Úgy tűnik, hogy a múltkor egy kicsit nehéz kérdést tettünk fel, mert ugyan érkezett egy rakás megfejtés különféle tippekkel, de egyik sem volt helyes közülük. Nem baj, akkor is megszabadulunk a játéktól, szóval próbálkozzunk ismét, ezúttal egy könnyebb kérdéssel: **Hogy hívják a két főszereplőt, akiket irányíthatunk a játékban?**

Buzz Lightyear of Star Command-játék:
A helyes megfejtés: Buzz a Toy Story I-II című filmekben volt főszereplő. Buzz Lightyear Of Star Command DC-s játékot nyert: **Horváth Zoltánné, Szombathely**

Freak Out-játék:
A helyes megfejtés: A játék kiadója a Swing-Games Entertainment. Freak Out PS2-es játékot nyert: **Szabó Tamás, Bágyogszovát**



38 SOUL REAVER 2

PLAYTEST





■ Bomberman Online!

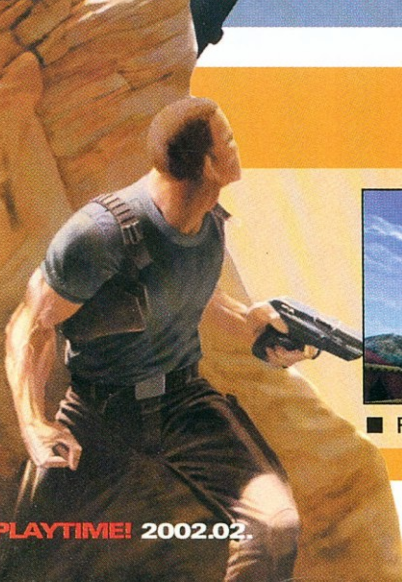


■ David Beckham Soccer



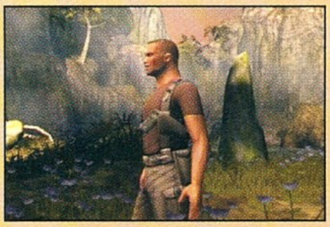
■ SSX Tricky

PREPLAY

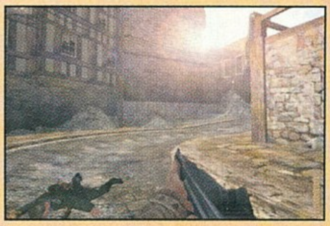




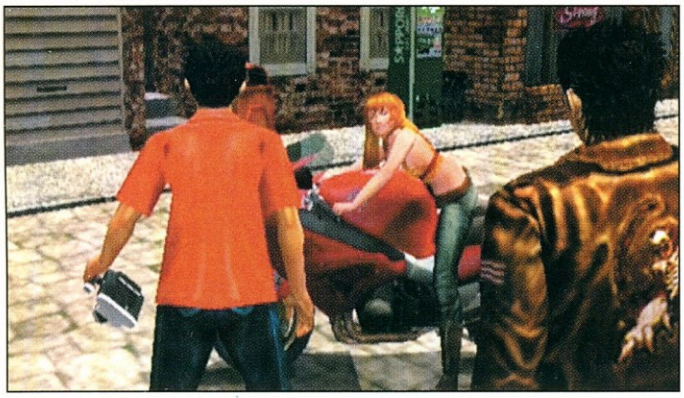
■ Robin Hood: Defender of Crown



■ Outcast 2: The Lost Paradise



■ Medal of Honor: Allied Assault



30 SHENMUE II

Búcsú a Dreamcasttól, amivel a Ryo történetét feldolgozó eposznak már az ötödik fejezetén is túl vagyunk.



44 JAK & DAXTER

Érdekes. A Naughty Dognál még mindig tudják, hogy kell világsikerű platformjátékot írni, csak ezúttal már PS2-n



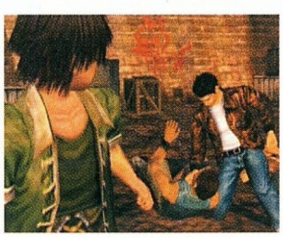
34 BALDUR'S GATE

A Dark Alliance-ből kiderül, hogy körülbelül hogyan is kell megcsinálni egy Diablo-klónt PS2-re

PLAYTIPP

80 SHENMUE II

Persze, hogy a Vári Zoli nem bírt magával és végigjátszotta! A megoldásból egyébként az is kiderül, hogy maximum hány kínai név fér el újságunk egy sorában...



PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP

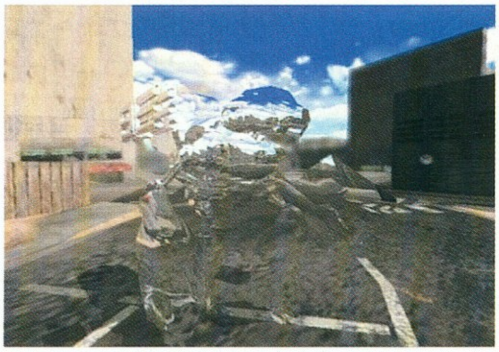
PHANTOM CRASH

MECHINT MECHJÖTTEK A MECHEK!

KIADÓ: **GENKI** FEJLESZTŐ: **GENKI** MEGJELENÉS: XBOX 2002. TAVASZ (JAPÁN)



2025-ben Tokió romokban hever (köszönhetően háborúknak, földrengéseknek és néhány cudar cunaminak), Japánnak új fővárosa van. Azonban nem kell temetni a régi települést, az ugyanis egy új sportnak, a runburingnak lett a központja. Ez abból áll, hogy két tányérszemű kölyök (japán játék lévén senki nem idősebb 15 évesnél, mindenkinek színes a haja és óriási, nedves szemei vannak) mechekbe öltözve megpróbálja lemészárolni egymást. 2031-re az új sport a föld legnézettebb műsora lesz, és ekkor kezdődik a mi karrierünk, vagyis a Phantom Crash. A város 30 területén akaszthatjuk össze a bajszunkat a többiekkel, az általunk megtervezett mechek fedélzetén. Az ötféle robottestet több ezer különféle dologgal szerelhetjük fel, akár a lábak számát is megváltoztathatjuk, készíthetünk emberszerű, de akár pókra hasonlító járművet is. A harcban nagyon fontos lesz az „optical camouflage", vagyis a láthatatlanság (a középső képen látható is a hatása), ezzel észrevétlenül közelíthetjük meg ellenfelünket.





BLADE 2 EZ (VÉR)SZOPÁS!

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **MUCKY FOOT** MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. TAVASZ (NTSC)**





A Penge visszavág! Az 1999-es akciófilm második epizódja a tervek szerint márciusban kerül az amerikai mozikba, és természetesen ezzel egy időben jelenik meg a játékváltozat is. A roppant meglepő sztori szerint egy „titokzatos" betegség, a vérszomj üti fel a fejét a vámpírok között, aminek következtében az éhes vérszopók elárasztják világunkat. Egy, csak egy vámpír – Blade – van talpon a vidéken, aki mindent felhasznál a gonoszok visszaszorításának érdekében: karó, szentelt víz, kard, shotgun – még egy elit anti-vámpírkommandót is összetoboroz. A film alapján készülő, de a cselekményét nem szolgaian követő program szinte végig akcióból fog állni, amelyben Pengét irányítva kell lemészárolnunk ezernyi ellenfelet. A vagdalkozást, lövöldözést csak ritkán szakítják majd meg egyszerű logikai feladatok, de a Mucky Foot ígérete szerint így is legalább tíz órába fog kerülni a játék kifektetése. (A képek a PS2-verzióból vannak.)



BLOODY ROAR

PRIMAL FURY

ELÁLLATIASODOTT A NINTENDO

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **EIGHTING**
MEGJELENÉS: **GC 2002. MÁRCIUS. (NTSC)**

Tavaly decemberi számunkban mutattuk be a Hudson PS2-re készült verekedős játékát, a Bloody Roar 3-at, és ugyanott már említettük, hogy készül a játék GC-verziója is. A Primal Fury a grafikai feltupírozás mellett (a karakterek másfélszer annyi poligonból állnak, és a gyengécske vér-effektet is átdolgozzák) néhány más újítást is tartalmaz. Talán a legjelentősebb az, hogy az eredeti brancson kívül lesz két új karakter, Ganesa, illetve Cronos (előbbi elefánttá tud átalakulni, míg az utóbbi pingvin-formát (!) ölthet). A játék ugyanúgy kilenc pályát fog tartalmazni, mint a PS2-verzió, de ebből hat teljesen új lesz (áttörhető falakkal), másik három pedig az elődből származó helyszínek grafikailag átdolgozott változata lesz. Szintén újdonság, hogy ezúttal már bármikor átváltozhatunk állattá, nem csak akkor, amikor a kis mérce az alsó sarokban megtelt.





STAR WARS RACER REVENGE

SEBULBA STRIKES BACK

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **RAINBOW STUDIOS** MEGJELENÉS: **PS2 2002. FEBRUÁR (NTSC)**







A Lucasarts még egy bőrt lehúz az Episode I-ről (jó ideig ez lesz az utolsó, ebben az időben játszódó program) a korábban N64-en és DC-n megjelent Racer PS2-s verziójával. A Revenge-ben tíz új karaktert találunk (összesen 23 lesz), melyeket 14 pályán próbálhatunk ki (ebből négy teljesen új lesz, de a többi helyszínt is erőteljesen átdolgozták). A játékban podunk fejlesztése lesz a középpontban, melyet a futamok után kapott pénzből (nem köztársasági kredit!) tehetünk meg. Újítás, hogy már nem csak az előkelő helyezésért jár jutalom, hanem a szemétkedésért is: ha valakit kilökünk a pályáról, azért is jutalmat kapunk. Érdekes, hogy bár a program nyolc évvel az előd után játszódik, Anakin még a versenyzők között van. Az eredeti elképzelésekkel ellentétben a GameCube- és az Xbox-változat nem készül el.

SMASHING DRIVE

VERY CRAZY TAXI

KIADÓ: **NAMCO** FEJLESZTŐ: **POINT OF VIEW**
MEGJELENÉS: **GC/XBOX 2002. FEBRUÁR (NTSC)**

A Namco első játéka GameCube-ra, illetve Xboxra egy meglehetősen nyilvánvaló koppintás lesz. Az amerikai játéktermekben pár hónapja már megjelent program a Sega Crazy Taxijának kicsit megvadított változata: a taxi itt is stimmel, és itt is minél kevesebb idő alatt kell elérnünk a célig, azonban a Smashing Drive-ban nem különleges mutatványokkal segíthetjük ezt elő, hanem kis gömb formájában felvehető bónuszokkal. Olyan eszközöket kaphatunk, mint a turbó, gépágyú, rakétavető – ezekkel kell egyrészt hátráltatni a gépet, másrészt eltakarítani mazsolákat az útról. A kitalált városban négy időpontban versenyezhetünk (hajnal, reggel, alkonyat és éjjel), természetesen mindegyik különböző körülményekkel, forgalommal kecsegtet. Az otthoni verzióban az egyedüli igazi újdonság a kétjátékos lehetőség lesz. Sajnos a grafika egyáltalán nem tűnik különlegesnek, a képek alapján a Crazy Taxi ennél azért jóval szebb volt – remélhetőleg a végleges verzió jobban fog kinézni. Képeink a GameCube-változatból valók.







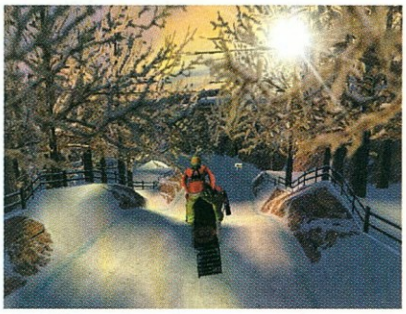
APRÓSÁGOK

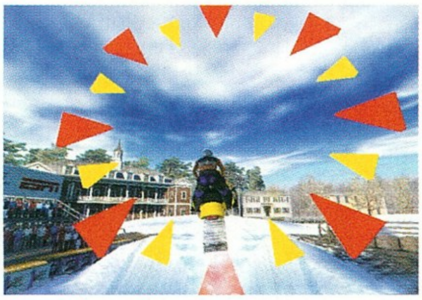
- A Nintendo még mindig nem közölte a GameCube európai megjelenésének pontos idejét, viszont az már biztosnak tűnik, hogy áprilisban vagy májusban lesz. Pontos dátumot a magyar forgalmazó sem tudott (akart?) mondani, azt viszont sikerült megtudnunk, hogy 60.000 forintért kívánják majd árulni a gépet.
- Az Electronic Arts kiadja GameCube-ra és Xboxra is az előző számunkban bemutatott PS2-es Agent Under Fire-t, grafikailag némileg felturbózva. Új pályákról, fegyverekről, ellenfelekről egyelőre nincs hír.
- Az Activision hivatalosan is megerősítette azt a pletykát, hogy lesz Tony Hawk 4, természetesen a Neversoft által fejlesztve. Mi már most közöljük, hogy lesz Tony Hawk 5, 6, és 7 is. (Ne feledd, ezt itt hallottad először!)
- A PS2 2002. január 24.-én jelenik meg Ázsia legnagyobb részén, így Kínában, Malajziában és Thaiföldön. A Nintendo és a Microsoft egyelőre nem tervezi ezeken a területeken saját konzoljainak bevezetését, mégpedig a szoftverkalózkodás nagy aránya miatt.
- A PC-n és DC-n PlayStation-játékokat emuláló szoftver, a Bleem! gyártója beadta a kulcsot, a vállalat csődbe jutott. RIP!

ESPN WINTER X GAMES SNOCROSS

TÉLI REGE

KIADÓ: **KONAMI** FEJLESZTŐ: **KONAMI HONOLULU**
MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. FEBRUÁR (NTSC)**





A Konami ESPN-sorozatának (az ESPN a legnagyobb amerikai sportcsatorna) legújabb tagja a hómobilozást választotta témájául. A játékban hat igazi versenyzőt, a legutóbbi X Games bajnokság legjobb helyezést elért szereplőit irányíthatjuk majd a tíz pálya egyikén (minden helyszínen több útvonalat választhatunk, ahol akár a bokrok között is utat törhetünk magunknak). Két játékmód lesz: snocross (itt versenyeznünk kell a másik öt figura ellen), illetve arcade (itt minél több trükk bemutatása lesz a cél, így kell a pontokat gyűjtögetnünk). A játék kommentátorai az ESPN ismert alakjai lesznek. A két verzió között mindössze a többjátékos-módban lesz különbség, az Xbox-verzióban négyen versenyezhetünk, míg a PS2-esben csak ketten. Képeink az utóbbi verzióból valók.

TAZ WANTED

VIGYE EL A (TASMÁN) ÖRDÖG!

KIADÓ: **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ: **BLITZ GAMES** MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. MÁJUS (NTSC)**

Vári Zoli örülhet: itt a következő Looney Tunes-játék, amiben (mint az a címből is sejthető) a tasmán ördögöt fogjuk irányítani. A sztori szerint Taz Rissz-Rossz Sam elől menekül, és fő célunk minden helyszínen az lesz, hogy elkerüljük a vadul lövöldöző figurát, ráadásul úgy, hogy közben összetépünk minden „Taz Wanted"-feliratú posztert. A játékot cel-shaded grafika teszi rajzfilmszerűvé, és a sorozatból majd minden helyszín vissza fog térni: lesz itt dzsungel, sivatag, áruház, de még egy játékgyár is. Taz rengeteg különböző mozdulatot tud majd, ezek közül a legnépszerűbb minden bizonnyal a zabálás lesz, amivel szinte bármilyen akadályt megsemmisíthetünk. Ezen felül különféle ugrások, ütések, illetve turbózás vár ránk.

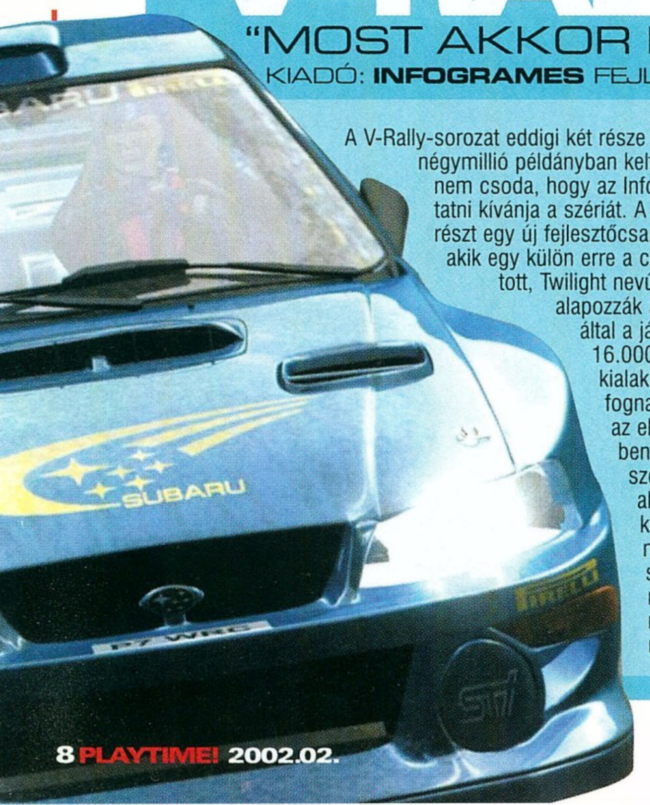




V-RALLY 3

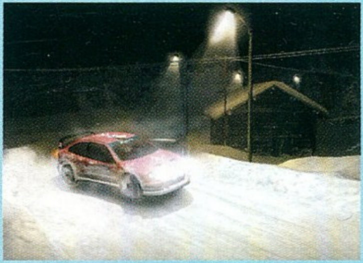
"MOST AKKOR EGY JOBBOS... JA, NEM! BA..."

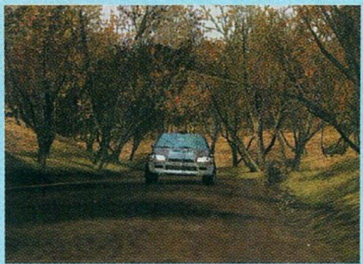
KIADÓ: **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ: **EDEN STUDIOS** MEGJELENÉS: **PS2 2002. JÚNIUS (PAL)**



A V-Rally-sorozat eddigi két része több, mint négymillió példányban kelt el, tehát nem csoda, hogy az Infogrames folytatni kívánja a szériát. A harmadik részt egy új fejlesztőcsapat készíti, akik egy külön erre a célra kialakított, Twilight nevű engine-re alapozzák a játékot. Ezáltal a játékban 16.000 poligonból kialakított autók fognak száguldozni, s úgy fognak törni, deformálódni, ahogy az elvárható. Ezen felül koszolódnak is, valamint valós időben tükrözik a tájat (ezeket a dolgokat lassanként természetesnek is vehetjük az autószimulátorokban). A képek alapján igazi mestermunkát vittek véghez a fiúk, úgy néz ki, hogy grafika tekintetében a V-Rally 3 állva hagyja majd a WRC-t. Minden pályatervező kizárólag egy helyszínnel foglalkozik, így nem csoda, hogy azok hihetetlenül részletesek lesznek, tele törhető tereptárgyakkal, mellékutakkal. Az Infogrames reményei szerint a program Európában népszerűbb lesz a GT3-nál.





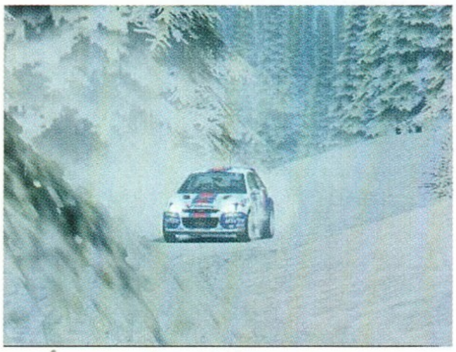


COLIN MCRAE RALLY 3.0

JÁTSZD ÚJRA, COLIN!

KIADÓ: **CODEMASTERS** FEJLESZTŐ: **CODEMASTERS**
MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. NYÁR (NTSC)**

Hosszú titokzatoskodás után a Codemasters kiadott pár képet a Colin McRae harmadik részének Xbox-változatából. Ebből is látszik, hogy a játék igen szép lesz, 13.000 poligonból álló autók fognak majd szerepelni benne, amelyek élethűen törnek és koszolódnak. A harmadik részben kizárólag McRae lesz irányítható, az alkotók azt akarják megmutatni „hogy milyen érzés Colin McRae-nek lenni", és saját elmondásuk szerint egy „igazán személyes élményre" törekszenek. Nem csak a pilóta, de még Nicky Grist, a mitfárer is több ezer poligonból lesz megformálva, hogy a lehetőségekhez képest leginkább hasonlítson az igazihoz. Ennek érdekében bajnokság-módban csak egy Ford Focus RS WRC-vel indulhatunk, és amíg nem bontjuk fel a hároméves szerződésünket a Ford-gyárral, nem is ülhetünk más autóba (természetesen Quick Race-ben minden kocsit kipróbálhatunk).

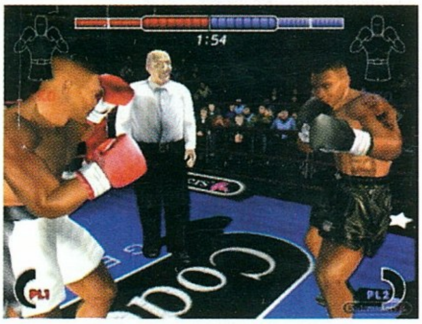




MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

FÜLEKET BEHÚZNI!

KIADÓ: **CODEMASTERS** FEJLESZTŐ: **ATOMIC PLANET**
MEGJELENÉS: **XBOX 2002. ÁPRILIS (NTSC), PS2 2002. NYÁR (NTSC)**





Mike Tyson az emlékezetes fülrágicsálás óta nem nagyon szerepelt videojátékban (mindössze egy PSX-es programban tűnt fel), ám most a Codemasters megszerezte a sztár hozzájárulását egy új játékhoz. A játék érdekessége az FPS-nézet lesz (habár összesen tíz kameraállásból küzdhetünk), ahol az analóg karokkal kell majd elkerülnünk az ellenfél ütéseit. A programban tíz játékmód lesz, kezdve a Speed Boxingtól a gyakorláson át a Mike Tyson Challenge-ig, ahol a névadó ellen küzdhetünk. Akinek nem felel meg a 16 igazi bokszoló, az kreálhat magának újat, mindenféle speckóval (egyedi ütések, bevonulások, gúnyolódás) elláthatja, és végül el is nevezheti. Képeink az Xbox-változatból valók.



SOCCER SLAM

ÍGY MÉG A BORSODI LIGA IS SZÓRAKOZTATÓ!

KIADÓ: **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ: **VISUAL CONCEPTS**
MEGJELENÉS: **GC 2002. TAVASZ (NTSC)**

A Sega egyetlen amerikai fejlesztőcsapata már fél éve a legteljesebb titokban dolgozik a Soccer Slamen, ezen a kizárólag GameCube-ra készülő sportjátékon. A program nem a megszokott, FIFA-féle fociszimuláció lesz, hanem a hagyományos labdarúgásnak egy erőszakossá tett változata. A csapatok itt mindössze négy főből állnak (ebből egy a kapus), ezért nem a csapatmunkán, hanem az önzőzésen, egyéni teljesítményeken lesz a hangsúly. Ezen felül a pályán néha megjelennek felvehető bónuszok, amelyek rövid ideig figuráink képességeit (gyorsaság, erő, pontosság, cselezés) erősítik. A mérkőzéseken nyújtott teljesítményünkért pontokat kapunk, amikkel új játékosokat, pályákat tehetünk elérhetővé. A Visual Concepts nagyon büszke a közönség megvalósítására, ami – az ígéretek szerint – pontosan követi majd tevékenységünket: énekelnek, hullámoznak, fújolnak, táncolnak.







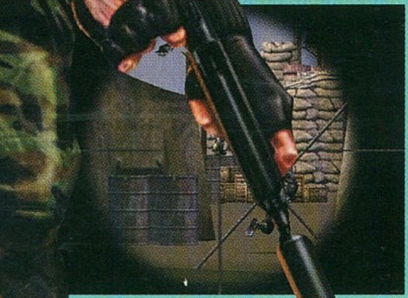
DELTA FORCE

DELTÁS FIÚK KERESTETNEK

KIADÓ/FEJLESZTŐ: **NOVALOGIC** MEGJELENÉS: **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**

A PC-vel is rendelkező PS2-tulajoknak minden bizonnyal ismerősen hangzik a cím, hiszen a játék már három epizódot ért meg azon a platformon. Az egyelőre csak Delta Force néven futó játék nem átirat lesz, kizárólag PS2-re készül el, és a Novalogic ígérete szerint kihasználja annak minden tudását. Az FPS-ben egy kommandós testébe bújva kell terroristákra vadásznunk a világ minden táján Szerbiától Kolumbiáig (afgán pálya érdekes módon nem lesz). Három karakterosztály (mesterlövész, robbantási szakértő valamint „mezei" kommandós) vár ránk, akik természetesen saját fegyverekkel, képességekkel lesznek felvértezve a gonoszok ellen – ezeket kell a legmesszemenőbben kihasználnunk. A játékban 15 küldetés lesz, valamint 25 igazi fegyver, amelyek között megtalálhatóak lesznek mindenki kedvencei (AK, MP5, Uzi).









FREEKSTYLE 2002

KROSSZCSONTOK

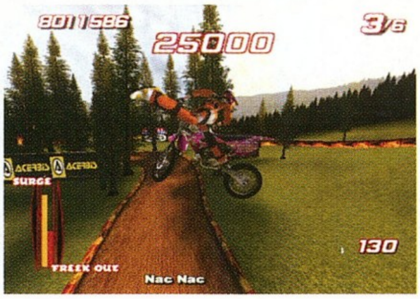
KIADÓ: **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ: **PAGE 44**
MEGJELENÉS: **PS2 2002. TAVASZ (PAL)**

Az SSX (Tricky) és az NBA Street után jön a következő EA Big-játék, amely a motokrossz akciódús világába kalauzol el minket. A játék leginkább az előbb említett SSX-hez hasonlít: itt is a győzelem a cél, amit a pályák kiismerésével, illetve a trükközéssel összegyűjthető turbó felhasználásával érhetünk el. A játékban több, mint 80 trükk lesz, melyeket nyolc különböző – ők igazi motorosok másai – versenyzővel adhatunk elő. Nyolc pálya (plusz egy titkos) vár majd ránk, a fejlesztők mindegyiken legalább féltucatnyi kerülőutat ígérnek, melyekkel előnyhöz juthatunk. Kétjátékos-mód is lesz, osztott képernyővel. Hivatalosan ugyan még nem jelentettek be más verziót, de pletykák szerint a program Xboxra és GameBoy Advance-ra is megjelenik. Mivel évszám is van a címben, számíthatunk arra, hogy a játék minden évben vissza fog térni.









APRÓSÁGOK

- Az előző számunkban ismertetett Ozzy's Black Skies készítői összevesztek az énekessel, ezért visszatértek az eredeti címhez (Savage Skies), és elhagytak minden Ozzy-ra történő utalást a játékból – az egész történetet újraírják, és új zenéket keresnek.
- Az Enix elnöke szerint a Dragon Quest nyolcadik része leghamarabb 2004. végén jelenik majd meg.
- Egy Avex nevű japán cég kiadta a Sega első GameCube-játékának zenéjét CD-n, és a promóció érdekében január 19-én élőben is előadják. Az első kislemez címe Ei Ei Puh. (Magyarul: Nono, Micimackó...)
- A PS2 hong-kongi megjelenése alkalmából a Sony megerősítette, hogy a Gran Turismo 3 folytatása az internetes játékra fog koncentrálni, és több új pályát is tartalmazni fog (lesz egy kínai is). A játék kiadását jócskán eltolták, legkorábban 2003. tavaszán számíthatunk rá.
- A Nintendo hivatalosan is bejelentett három új GameCube-játékot: biztos, hogy lesz tehát Mario Party 4, Perfect Dark Zero és Mario Kart a Kockán. Megjelenési dátumként 2003-at említették.
- A THQ megvásárolta a Rainbow Studios fejlesztőcsapatot, akik többek között a Matt Hoffman's Pro BMX 2-t és a Splashdown programozták. A csapat jelenleg a Star Wars Racer PS2-es verziójával van elfoglalva (lásd híreinket).

BLOODRAYNE

VÁMPÍRNŐ A NÁCIK ELLLEN (JUJ!)

KIADÓ: **MAJESCO** FEJLESZTŐ: **TERMINAL REALITY**

MEGJELENÉS: **PS2/GC/XBOX 2002. VÉGE (NTSC)**



A Majesco új akciójátéka az 1930-as évekbe visz el minket, ahol kivételesen nem gengsztereket, egy BloodRayne nevű vámpírnőt kell irányítanunk. Célunk az lesz, hogy megakadályozzuk a nácik okkult kutatásait, mellyel élőhalott katonákat kívánnak megalkotni. Mivel bögyös hősnőnk vámpír (mintha lenne még egy ilyen játék ebben a hónapban), különleges képességekkel bír: éjjel is kitűnően lát, az áldozatokból kiszívott vérrel gyógyítani tudja magát, tízméteres ugrásokra is képes, ráadásul két óriási varázspengével van felszerelve. Még arra is képes lesz, hogy lelassítsa az időt, és így kikerülje a rá irányzott lövéseket (hm, úgy látszik, hogy szegény Max Payne koppintás áldozatává vált). Kalandjaink során Amerikában, Argentínában és Németországban kell irtanunk a legkülönfélébb élőhalottakat, mutánsokat – több, mint húszféle ellenfelünk lesz. Képeink az Xbox-változatból valók.





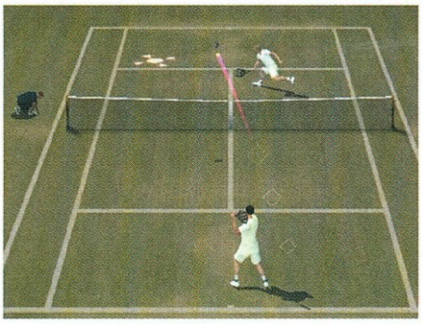
SMASH COURT

PRO TOURNAMENT

A NAMCO ADOGAT

KIADÓ/FEJLESZTŐ: **NAMCO**

MEGJELENÉS: **PS2 2002. FEBRUÁR (JAPÁN)**





A Smash Court Pro Tournament eredetileg egy kizárólag Japánban megjelenő játéktermi gépnek készült, ám a hihetetlenül pozitív visszajelzések miatt a cég úgy döntött, hogy PS2-re is kiadják a programot (az angol nyelvű változat nyárra várható). A teniszprogram egy sorozat ötödik része, ám a manga grafikával rendelkező elődök meglehetősen sikertelenek voltak – itt már igazi versenyzők szerepelnek, összesen nyolcan (Sampras, Kafelnyikov, Agassi és Rafter, valamint Hingis, Davenport, Szeles Mónika és Anna Kurnyikova). Lehetőségünk lesz egyéniben, párosban és vegyespárosban is részt venni a küzdelmekben, ráadásul az angol változatban további szereplők is várhatók. A Namco reményei szerint a játék letaszítja a trónról a Sega Virtua Tennisét.



X-MEN

NEXT DIMENSION

MÉG EGY DIMENZIÓNYI MUTÁNS

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **PARADOX**

MEGJELENÉS: **PS2/XBOX/GC 2002. NYÁR (NTSC)**

Az előző számunkban bemutatott X-Men: Mutant Academy 2-nek már gőzerővel készül a folytatása, új alcímmel. A játék – eltérően az elődeitől – erős történettel rendelkezik, melyben a mutánsellenes ligával gyűlik meg majd a bajunk – ráadásul a sors érdekes fintoraként még ősellenségünkkel, Magnetoval is össze kell fognunk a győzelem érdekében. Természetesen lesz pár új karakter – immár húsz felett lesz a számuk –, ráadásul tonnányi új kombót is elsajátíthatunk. A játékmenetben megjelenik a Soul Caliburból koppintott nyolc-irányú mozgás, a DoA-sorozatból lopott többszintes, törhető pályák kipróbálásának lehetősége, illetve a saját találmányként reklámozott légi harc. A sok helyről csórt megoldások elegyítésével az Activision reméli, hogy a játék riválisa lehet a kategória igazi ászainak.



MADE IN JAPAN

Mivel játszanak a videójátékok őshazájában?

Mivel már régen voltunk Japánban, itt az ideje, hogy ismét körbenézzünk, mivel is játszanak az emberek a videójátékok őshazájában. (A szóban forgó játékok közül előre láthatólag jónéhány megjelenik majd Európában is, de néhányuk csak a felkelő nap országában lesz elérhető.)

Kezdjük a körutazást a legnépszerűbb platformmal, a PS2-vel. A Bandai adu ásza ezen kétségkívül a Gundam-széria, ez látható volt már a Tokyo Game Show-n is, ahol 2 remek játékkal rukkoltak elő, névszerint: Mobile Suit Gundam: Zeonic Front és Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo. A nagyobb sikert talán az előbbi aratta, mivel ebben a játékban nyílt először





Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo

lehetőség arra, hogy a Zeonic csapatokkal lehessünk, és a japánok ettől teljesen beindultak. Szerencsére a robotokat külső nézetből irányítjuk, ez a játszhatóság és a grafika szempontjából is jobb megoldás, mint anno a DC-s Side Story- ban, ahol



Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo

szimulátor nézetben kellett nyomulni. Akciójátékról lévén szó, a látványra különös hangsúlyt fektettek a készítők. Nemcsak a Gundamok grafikája gyönyörű, de a csatajelenetekben lévő robbanások is nagyszerűen sikerültek. A táj egy kicsit egyhangúnak tűnik, de ettől függetlenül szép. A hangok terén sem lehet különösebb panaszunk a játékra: a Gundamok fémesen kopogó hangja ugyanolyan fantasztikus, mint a robbanások vagy a szinkronhangok, melyek természetesen teljes mértékben a japán anime-rajzfilmek hangulatát idézik. A választható robotok palettája nem túl széles, mivel csak Zaku típusú (a gép MS 05, 06, 07... - nek titulálja őket) "fémszörnyetegeket" irányíthatunk, holott az ellenség színeiben megtalálhatjuk az RX 78-at ill. 79-et is. A játék olyannyira jól sikerült, hogy Japánban nem olyan régen a harmadik legkeresettebb program volt. Egyébként készülőben van az angol változat, de a



Mobile Suit Gundam: Zeonic Front

megjelenés ideje egyelőre még sűrű ködbe burkolózik...

Az Atlus rengeteg játékot jelentett be PlayStation2-re, közülük talán a legnépszerűbb a Touge Max 3, ami egy autóverseny a GT3 mintájára. A japcsik állítólag odavannak érte – annak ellenére, hogy grafikai szem-



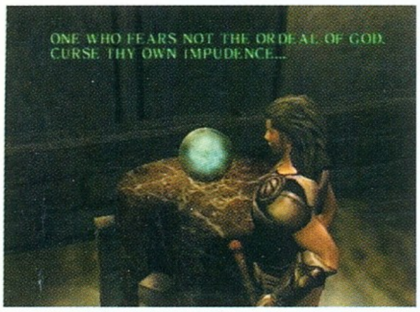
Touge Max 3

pontból messze alulmarad ettől az etalontól, viszont az autóválaszték sokkal nagyobb, amit azzal az egyszerű módszerrel értek el, hogy a Touge-ban választhatunk „oldschool" verdákat is, akár a 70-es évekből.



Touge Max 3

Az angolra fordított (bár még csak NTSC változatban létező) Tsugunai címet viselő fantasy RPG talán a legjobb az Atlus játékai közül. A színhely (legalábbis az első pálya végéig) hasonlít a Capcomos Devil May Cry szörnyekkel teli kastélyára, a stílus pedig talán a Final Fantasy játékokhoz áll a legközelebb. Ez sajnos rossz értelemben is igaz, hiszen a párbeszédek csak olvashatóak és nem hallhatóak. A grafika így első ránézésre jó erős közepes, talán lehetett volna még dolgozni rajta. A játék érdekessége, hogy lelkünk át tud szállni egy másik karakter testébe, amire a feladatok teljesítéséhez elengedhetetlenül szükség is van. A városban lévő mászkálós részt a DC-s Grandia 2-



■ Tsugunai

höz lehetne leginkább hasonlítani. Egyébként jó esély van az európai megjelenésre, de ne kiabáljunk el előre semmit.

Az RPG-knél maradva, most jöjjön a Shadow Hearts a Sacnoth fejlesztőcsapatától. 1913-ban járunk és egy mágus borzalmas és gonosz terveinek keresztülhúzása



■ Shadow Hearts

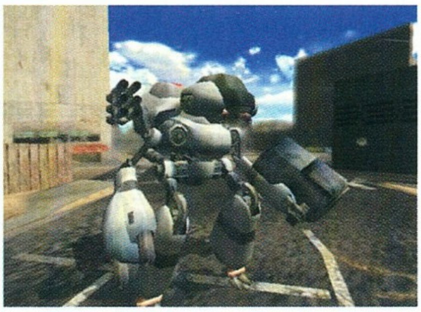
lesz a cél, aki egy ördögűző lányát próbálja meg elrabolni. A játék főszereplőjével, Urmnaf Bort Hyugával kell kalandoznunk Európában és Ázsiában, amihez segítséget kapunk Syushin, Keith, Harry és Margareta személyében. A készítők azt ígérik, hogy a harcrendszer és a menü használata pofonegyszerű és átláthatóbb lesz, mint valaha. (Ha valamihez hasonlítani kéne a játék ezen részét, akkor megint csak a Grandia II ugrana be először.) A játék Japánban nagyon pozitív visszhangot keltett, és sokáig a toplistán is



■ Shadow Hearts

szerepelt – az ott már nyáron megjelent – game. Európában elméletileg 2002. januárjában esedékes a megjelenés a Midway gondozásában, de mivel már tavaly decemberre is ígérték, nem lehetünk biztosak ebben a dátumban sem.

A továbbiakban vegyünk egy éles kanyart, és forduljunk az Xbox felé, ugyanis ezen a platformon is zajlanak az események. A Japánban február 22-én debütáló masinára is érkezik néhány exkluzív cím, kifejezetten a japán gamerek számára. Erre a legjobb példa a Genki által fejlesztett Phantom Crash, ami nagy valószínűséggel sikeres lesz, mert minden adott ahhoz, hogy egy japán ifjonc remekül szórakozzon vele. Mechek akció közben, anime stílus és nagyszerű grafika, egy olyan történetben, melyben keveredik a klasszikus anime Sakura Taisen, és a cybervilágot idéző Vision of Escaflowne A



■ Phantom Crash

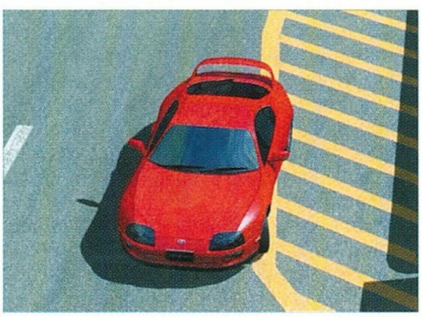


■ Phantom Crash

játékban résztvevő „pléhmonstrumok" leginkább a DC-s Sakura Wars robotjaira hasonlítanak, de a táj felépítése már jóval futurisztikusabb.

A Sega is erőteljesen rástartolt erre a platformra, bizonyíték rá, hogy hihetetlen mennyiségű játékkal állnak indulásra készen. (Jet Set Radio Future, PSO, Crazy Taxi Next...) Érdemes külön kiemelni a Sega GT 2002-t, úgy tűnik, a cég felül akar kerekedni a már sokat emlegetett GT3-mon. Több autóval, szebb grafikával kápráztatják el a nagyérdeműt, de eddig inkább csak az előbbi bizonyul igaznak. Az autók tényleg gyönyörűek, csillognak, porosodnak és talán törni is fognak, habár a pályák kinézete talán még nem az igazi.

A változatosság kedvéért ismét egy óriásrobotos játék, méghozzá a From Software gon-



■ Sega GT 2002



■ Sega GT 2002

dozásában. Az egyik legígéretesebbnek tűnő japán Xbox-játék, a Murakumo története nagyjából annyi, hogy a távoli, zavargással és félelemmel teli jövőben felmerül az igény egy gépesített rendfenntartó erőre, ami gyors, hatékony és szinte elpusztíthatatlan. A játékban szereplő mechek leginkább a PS2-es Zone Of The Enders robotjaihoz állnak legközelebb, és képesek akár több száz km/h sebességgel is képesek száguldani. A pályák és a táj grafikája lenyűgözően részletes, és ha a megfelelő képfrissítési sebességet is tudja tartani a Murakumo (néhol akár 500 km/h-val is téphetünk!), akkor hiába az Armored Core 3, ez lesz a befutó!

A végére pedig egy exkluzív japán manga RPG, a Gaia Blade maradt. Túl sokat nem tudni a játékról, de azt azért biztosan, hogy Európában esély sincs a megjelenésére. A



■ Murakumo



■ Murakumo

karakterek tipikusan anime figurák, csakúgy mint a szörnyek, amikhez hasonlókat a FF VIII-ban láthattunk. A játékban lesz egy kis horrorisztikus beütés, de mivel egyelőre bővebb konkrétumokkal nem tudunk szolgálni, később talán még visszatérünk rá.

Z. G.
corgan@freemail.hu

SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX

Előző számunkban már beszámoltunk róla, hogy a Squaresoft felgyorsította a Final Fantasy X „angolosítását", hogy még a 2001-es évben megjelenhessen a program (már legalábbis az USA-ban). Ez végül annyira jól sikerült, hogy még december 18-án a boltokba került az első szállítmány – ami természetesen azon nyomban el is kelt. Azóta is folyamatos az érdeklődés a program iránt: január első hetében kerül a jenki boltokba a következő félmilliós szállítmány, és az előrendeléseken már megint csak az látszik, hogy valószínűleg minden eddigi amerikai eladási rekordot meg fog dönteni a program (természetesen a PS2-es programok tekintetében). Hivatalos európai megjelenési dátum még nincs, de különféle internetes boltok egységesen május elsejére vállalják a kiszállítást.

A hónap talán legérdekesebb híre az volt, hogy egy kis francia weboldal nagy fanfárral közölte, hogy sikerült szerezniük egy képet a Final Fantasy XII-ből. Mivel a hírt senki más nem erősítette meg, és még a legrangosabb online és nyomtatott újságok sem voltak képesek erre a bravúrra, nagyon valószínű, hogy ez csak kacsa, és ők farigcsálták otthon a mellékelt képet valamilyen modellezőprogrammal.



Az ominózus Final Fantasy XII-kép

FINAL FANTASY X













A FF XI nyilvános bétatesztelésére december hetedikéig lehetett jelentkezni a játék hivatalos weboldalán, habár természetesen csak Japánból fogadtak el jelentkezéseket. Minden résztvevőnek egy igen szigorú titoktartási egyezményt kellett aláírnia, aminek természetesen nem sok hatása volt: már a tesztelés megindulásának másnapján lehetett videókat és zenéket letölteni a játékból a neten. Ám ennél sokkal fontosabb, hogy magáról a játékmenetről is rengeteg információt lehetett a tesztelőkön keresztül megtudni.

Az előző számunkban bemutatott három faj – Hume, Tartare, Eruvan – mellett két újat is ki lehet próbálni, mindkettő elég különleges. A Mithra faj kizárólag női egyedekből áll, és macskaszerű vonásokkal rendelkeznek (fitos orruk van és felálló macskafüleik); ők meglehetősen gyengék, viszont igen gyorsak – belőlük válhatnak a legjobb tolvajok. Az ötödik fajt Garugának hívják, és ők – a változatosság kedvéért – kizárólag férfiakból állnak. Robosztus alkatúak, főként a harcban érzik jól magukat, és ott is az egyszerűbb eszközöket kedvelik (főként zúzófegyverek használatában jeleskednek).

A játékban visszatér a régi Final Fantasyk kasztrendszere, egészen konkrétan az 1987-ben megjelent, első Final Fantasy foglalkozásai választhatóak. Ez mindösszesen hat lehetőséget jelent, ám azt is figyelembe kell venni, hogy ahogy fejlődik a karakterünk – tehát előre meghatározott szintek elérésekor –, úgy változhat a kasztja is. Harcosból később lehet például lovag, berzerker, és még rengeteg más – mindig lesz hová fejlődni. Minden kaszt rendelkezik egy különleges, csak csatában használható speciális képességgel. Például a harcosoknál ennek neve Concentrate, és a sebzést növeli meg. A szerzetesek (Monk) speciális képessége a Hundred Strikes, ami a pusztakezes harcban nyújt rendkívüli gyorsaságot (a szerzetesek nem viselhetnek nehéz páncélokat, és fegyver nélkül, harcművészetüket használva küzdenek). A tolvajok rendkívüli gyorsasága lehetővé teszi, hogy az ellenfelektől különféle tárgyakat lopjanak, ráadásul Complete Evasion képességükkel egy ideig elkerülhetik a fizikai támadásokat.

Ezeken felül választható lesz háromféle varázsló is, a fehér-, a fekete- és a vörös mágus. A White Mage-ek a gyógyítás specialistái, és ők semlegesítik majd a mérgeket és egyéb káros állapotokat (Bless képességükkel minden közelben levő barátot gyógyítanak). A fekete mágusok a támadóvarázslatokra koncentrálnak, tűzgolyót vagy villámcsapást tőlük várhatunk; ebben segíti őket a Magic Swirl, amivel egy ideig nem kell varázspontot költeniük a mágikus erők megidézésére. Az utolsó kaszt, a vörös mágus, egy hibrid, ami harcolhat komolyabb fegyverekkel, és mind gyógyító, mind támadó varázslatokat is ismerhet. Legfőbb hátránya, hogy a komolyabb tudományok rejtve maradnak előlük: nem képesek specializálódni a fegyverekre, illetve a legerősebb varázslatokat sem sajátíthatják el (viszont Continuous Magic képességükkel folyamatosan varázsolhatnak, pihenés nélkül).

Mivel a karakteralkotás folyamatával már mindenki tisztában lehet, következő számunkban rátérünk a csatarendszerre, illetve addigra megpróbáljuk kideríteni, hogy vajon mire is jók a kalandok közben kapott kristályok.

MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalább az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

State of Emergency	15.jan	Rockstar Games	★★★★★



MotoGP 2	15.jan	Namco	★★
Forever Kingdom	15.jan	Agetec	★★★
Shadowman: 2econd Coming	20.jan	Acclaim	★★
Grandia II	22.jan	Ubi Soft	★★★★★
Parappa the Rapper 2	22.jan	Sony	★★★
Airblade	29.jan	Namco	★★★★
Gitaroo Man	29.jan	Koei	★★
Drakan: The Ancients' Gates	29.jan	Sony	★★★



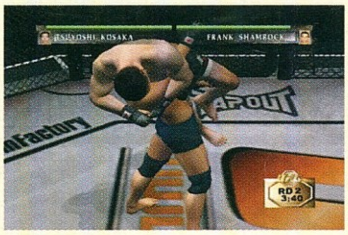
Tetris Worlds	29.jan	THQ	★★
ESPN International Winter Sports 2002	29.jan	Konami	★★
Commandos 2	01.febr	Eidos	★★★
Herdy Gerdy	01.febr	Eidos	★★★★★
Deus Ex: The Conspiracy	01.febr	Eidos	★★★★★
Hidden Invasion	01.febr	Conspiracy	★★
Evil Twin	02.febr	Ubi Soft	★
ESPN NBA 2 Night 2002	02.febr	Konami	★★
Star Wars Racer 2: Revenge	12.febr	Activision	★★★★

USA GBA megjelenés



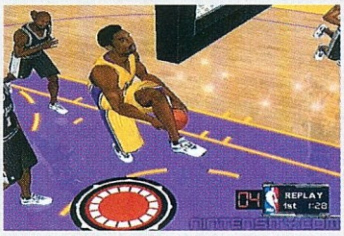
Dark Arena	19.jan	Majesco	★★★★
Aerial Aces	19.jan	Majesco	★
Salt Lake City 2002	26.jan	Ubi Soft	★★★
Inspector Gadget: Advance Mission	29.jan	Dreamcatcher	★
Tekken Advance	29.jan	Namco	★★★★★
The Land Before Time	04.febr	Crave	★★
ESPN International Winter Sports 2002	04.febr	Konami	★★★
Sonic Advance	04.febr	Sega	★★★★★
Super Mario Advance 2	11.febr	Nintendo	★★★★★
Zone of the Enders: The Fist of Mars	16.febr	Konami	★★★

USA XBOX megjelenés

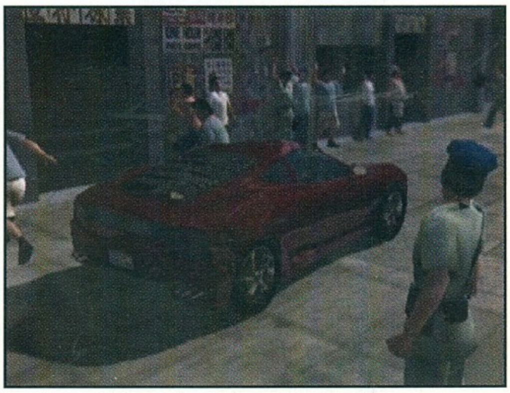


UFC: Tapout	16.jan	Crave	★★★
New Legends	21.jan	THQ	★★
Genma Onimusha	28.jan	Capcom	★★★★
NFL Blitz 2002	29.jan	Midway	★★
NBA Inside Drive 2002	29.jan	Microsoft	★★★★
ESPN International Winter Sports 2002	02.febr	Konami	★★
Wreckless: The Yakuza Missions	05.febr	Activision	★★★★★
Smashing Drive	05.febr	Namco	★
Circus Maximus: Chariot Wars	2.febr	Encore	★★
TransWorld Snowboarding	12.febr	Infogrames	★★★★
WWF Raw	12.febr	THQ	★★★
The Elder Scrolls III: Morrowind	15.febr	Bethesda	★★★★★
Gunvalkyrie	15.febr	Sega	★★★

USA GC megjelenés



NBA Courtside 2002	14.jan	Nintendo	★★★
NFL Blitz 2002	29.jan	Midway	★★
ESPN International Winter Sports 2002	30.jan	Konami	★★
Dark Summit	06.febr	THQ	★★★
Sonic Adventure 2: Battle	12.febr	Sega	★★★★★



Wreckless - XBOX

Európai PS2 megjelenés



Wipeout Fusion	15.febr	Sony	★★★★
Aliens: Colonial Marines	11.jan	Electronic Arts	★★★★
Cricket 2002	08.febr	Electronic Arts	★
State of Emergency	17.jan	Rockstar Games	★★★★
Star Trek Voyager: Elite Force	08.febr	Majesco	★★★
Headhunter	25.jan	Sony	★★★★
Ecco the Dolphin	25.jan	Sony	★★★★
Rez	25.jan	Sony	★★
Jurassic Park: Survival	26.jan	Universal Interactive	★★★
Shadowman: 2econd Coming	15.febr	Acclaim	★★

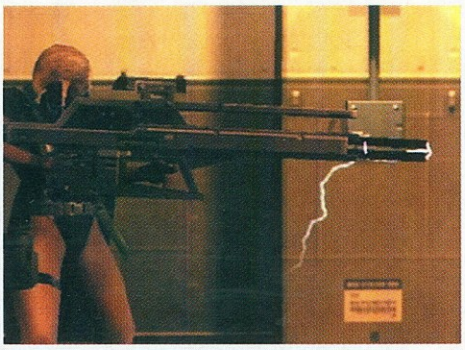
TOPLISTÁK

USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Momotaru Dentei X...

USA eladási toplista

1	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2



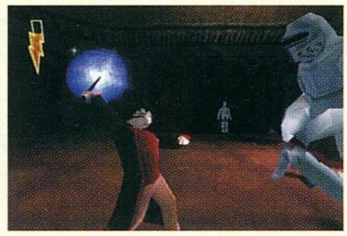
2	Grand Theft Auto III	Rockstar Games	PS2
3	Luigi's Mansion	Nintendo	GC
4	Halo	Microsoft	XBOX
5	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2
6	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts	PSX
7	Star Wars Rogue Leader	Activision	GC
8	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts	GBC
9	Madden NFL 2002	Electronic Arts	PS2
10	WWF Smackdown! Just Bring It	THQ	PS2
11	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PSX
12	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts	GBA
13	Project Gotham Racing	Microsoft	XBOX
14	Dead or Alive 3	Tecmo	XBOX
15	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS2
16	Pokémon Crystal	Nintendo	GBC
17	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PSX
18	NFL Fever 2002	Microsoft	XBOX
19	Monsters Inc.	THQ	GBC
20	007 Agent Under Fire	Electronic Arts	PS2

Japán toplista



1	World Soccer Winning Eleven 5 Final Edition	Konami	PS2
2	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
3	Momotarou Dentei X	Hudson	PS2
4	Gundam: Federation vs. Zion	Bandai	PS2
5	Animal Forest +	Nintendo	GC
6	Super Smash Bros. DX	Nintendo	GC
7	Dragon Quest IV Remake	Enix	PSX
8	Pachisuro Azure Kingdom 6	Aruze	PS2
9	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
10	MegaMan Battle Network EXE 2	Konami	GBA
11	Magical Vacation	Nintendo	GBA
12	Sister Princess: Pure Stories	Media Works	PSX
13	J. League Pro Soccer Club 2	Sega	DC
14	"A" Visual Mix	Avex	PS2
15	Zero	Tecmo	PS2
16	Pikmin	Nintendo	GC
17	Gekitou! Saikyou Blade	Broccoli	GBA
18	MegaMan X6	Konami	PSX
19	Bakuten Shooting Beyblade	Takara	PSX
20	Medalot 5 Kabuto Version	Imagineer	GBC

Angol toplista



1	Harry Potter and the Philosopher's Stone	Electronic Arts	PSX
2	WWF Smackdown! Just Bring It	THQ	PS2
3	FIFA 2002	Electronic Arts	PS2
4	Grand Theft Auto III	Rockstar Games	PS2
5	Harry Potter...	Electronic Arts	GBA
6	Pokémon Crystal	Nintendo	GBC
7	FIFA 2002	Electronic Arts	PSX
8	Burnout	Acclaim	PS2
9	Gran Turismo 3	Sony	PS2
10	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	GBA
11	Crazy Taxi	Acclaim	PS2
12	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PSX
13	Red Faction	THQ	PS2
14	Driver 2	Infogrames	PSX
15	Super Mario Advance	Nintendo	GBA
16	The Italian Job	SCi	PSX
17	XG3: Extreme G Racing	Acclaim	PS2
18	Spiderman 2: Enter Electro	Activision	PSX
19	Warioland 4	Nintendo	GBA
20	Harry Potter...	Electronic Arts	GBC



Halo - XBOX



Star Wars Rogue Leader - GC



2002 FEBRUÁR



Robin Hood



Robin Hood



Outcast 2



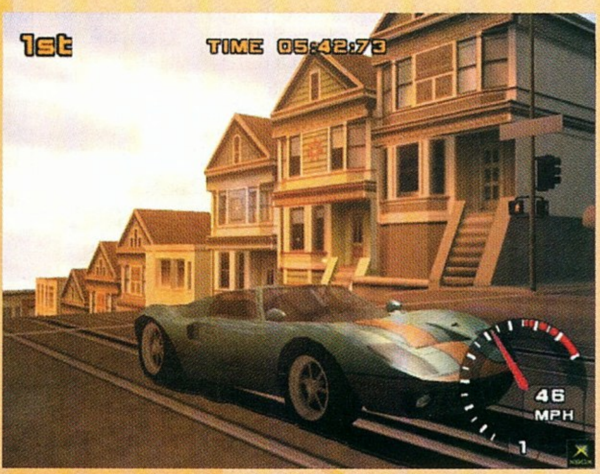
Outcast 2



Medal of Honour



Pikmin



Test Drive

ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN
TRÓNFOSZTÓ-KÉPZŐ

TÍPUS STRATÉGIA/AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ CINEMAWARE MEGJELENÉS 2002. IV. NEGYEDÉV







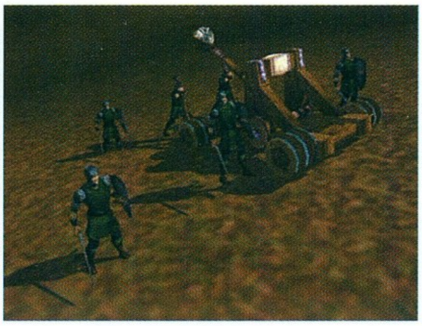
Hősi időket írunk, az öntörvényű nemesek, a lovagi tornák, a várostromok, a test test elleni küzdelem és a legendás hősök korát... A XII. századi Angliában járunk. Amíg Oroszlánszívű Richard épp a Szentföldön jár egy laza kis turistaút, az ún. keresztesháború keretében (ezekből azért akadt egy pár, sőt egyes angolszászok mind a mai napig is hajlamosak egy kis arabritkításra a Közel-Keleten), Anglia trónja (legalábbis fizikai értelemben véve) üresen tátong. Ezt használja ki John herceg, aki a királyi trónra önmagát, a királyhű nemesek helyére pedig a neki elkötelezett főurakat ülteti, majd a visszatérő királyt börtönbe veti. A hódító normann (akik tulajdonképpen elfranciásodott germánok voltak, eredetileg valahonnan vikingföldjéről) és a szász (ők az őslakos angolok) nemesurak élethalálharcot vívnak a szigetország fölötti hatalom megszerzéséért. A nép szenved az éppen aktuális urának igája alatt, aki igyekszik mindent kisajtolni belőle, hogy seregét és birtokait fenntartsa, így nem csoda, hogy ebben az időben szóbeszédek, mesék és legendák születnek, majd járnak szájról-szájra bizonyos törvényenkívüli hősökről, akik a gazdagoktól elvett zsákmányt szétosztják a nyomorgó parasztok körében. Az angol népmesék legkedveltebb alakjai (pl. Robin Goodfellow, King Horn és társaik) közül azonban a leghíresebb kétségkívül Robin Hood, a kitűnő íjász, aki társaival – többek közt Little Johnnal, Will Scarlettel és Tuck baráttal – a sherwoodi erdőben ütött tanyát, és előszeretettel tör borsot a gonosz nottinghami városbíró orra alá... de nem is folytatom, azt hiszem, mindenki ismeri a történetet.

Hősi időket írunk, az első, játékra is alkalmas otthoni személyi számítógépek, a változatos, élvezetes és ÚJ ötletekkel előálló programozók és játéktervezők, a Commodore 64, és az első Amigák korát... 1986-ban járunk. Egy Cinemaware névre hallgató fejlesztőcsapat kiadja az első játékát (Amigára) – Defender Of The Crown néven –, ami bombaként robban. Maga a stílus is igen érdekes keverék, alapjaiban véve egy körökre osztott stratégiai-területfoglalós játékról van szó, számos apró akcióbetéttel fűszerezve. Az átgondolt koncepció, a mindenki számára érthető, egyszerűen kezelhető, és akkori idők viszonylatában elég szép grafikával megáldott játék nemsokára más platformokra is átkerül (pl. C64), és több mint 1 millió példányban kel el szerte a világon. A cég ezután egyre-másra jelenteti meg a különböző játékait, melyekben (Cinemaware – nomen est omen) általában az adott platform lehetőségeihez képest igyekeztek a lehető legfilmszerűbb megjelenítésre törekedni. Közülük több is jelentős sikereket könyvelhet el (Wings, Rocket Ranger, It Came From The Desert 1-2, Lords Of The Rising Sun, TV Sports-sorozat). A cég – később – tönkrement (nem kis mértékben a kalózkodásnak köszönhetően), de 2000-ben Lars Batista és Sean Vesce (az Interstate'76 és a Slave Zero fémjelzi többek közt a nevüket) irányítása alatt főnixként feltámadt. Első, az új generációs konzolokra (PS2, Xbox) megjelenő játékukkal rögtön a legelső és legnagyobb sikerükhöz nyúltak vissza, meglovagolva a manapság igencsak divatos retro-irányzatot. Persze jó pár eltérés is lesz az elöd (hmm, talán itt illendőbb az „ős" titulus használata) és a napjainkban is gőzerővel fejlesztés alatt álló játék közt.

A 86-os programban maga Robin Hood csak mellékszereplőként jelent meg, egyszeri segítséget kérhet-











tünk tőle egy csatában, amikor is biztosított számunkra néhány íjászt. Itt azonban kulcsszereplővé lép elő, hiszen mi magunk bújunk a bőrébe. Elsődleges célunk a hercig herceg, János odébb penderítése a királyi székből, de mintegy fakultatív feladatként megmenthetjük a trónbitorló fogságából Mariont és a csapdába csalt Oroszlánszívű Ricsit, és ha egyéb elfoglaltságaink megengedik, még magát Angliát is egyesíthetjük (az utóbbi három feladat teljesítése nem kötelező).

Ha már Albionnál, mint országnál tartunk, megemlíteném, hogy sematikus térképe 19 területre van felosztva – akárcsak a régiben, bár itt már teljes 3D-ben pompázik Sir Bobby Charlton és a Beatles leendő szülőházája. Mivel azok az idők már elmúltak, hogy a 19 terület elég hosszú szavatosságot biztosítson egy játéknak (születtek már jóval nagyobb lélegzetvételű programok az eltelt évek során), ezért ezek további három apró megyére vannak fölszabdalva, melyek közül mind fölött átvéve az irányítást kerül a régió teljesen az uralmunk alá. Összesen hatan küzdünk a térképen, ebből egy ugye mi leszünk, a másik nélkülözhetetlen figura János herceg, a nemesek számára fennmaradó négy helyet pediglen véletlenszerűen tölti fel a gép egy 8-12 főt (ez még nem eldöntött) számláló kompániából. Mindenki sajátos személyiségjegyekkel és mentalitással fog rendelkezni annak érdekében, hogy ne váljék túlságosan egysíkúvá a játék.

Minden egyes terület birtoklása X összeggel növeli pénzbevételünket, melyet elsősorban a támadó sereg összeverbuválására és a védelmi erődítmények építésére fogunk fordítani – értelemszerűen igyekeznünk kell a jobban adózó területeket elsőként elfoglalni, majd minél jobban megerősíteni, hiszen ezek lesznek az elsődleges célpontjai a támadó seregeknek. Egyébiránt öt különböző szintű erődítmény felhúzása lehetséges, hogy óvják kicsiny háztájinkat, amíg mi a nép nevében feldúlunk egy másik megyét.

A Robin legendából egyéb gyanús figurák is feltűnedeznek majd, és segítenek így-úgy valamilyen formában (seregtoborzás, információszerzés, tanácsadás stb.) hősünknek. Gondolok itt Skarlát Willre és a renegát papra (pajkos gyermekkorom egyik legkedvesebb idézete Mándy Iván, a Delfinkönyvek sorozatban megjelent Robin Hood-változatához fűződik: „És ekkor Tuck barát meglengette hatalmas durungját..."). Marion, a szende szűzlány több kémkedési feladat ellátása mellett János herceg csapatmozgásairól számol be (bár ez érdekes, tekintve, hogy amíg raboskodik, vajon hogyan kommunikálunk vele, a kiszabadítása után pedig honnan tudja mindezeket az információkat – lehet, hogy gyakorló telepata?), Little John pedig a harcban jelent majd néminemű bónuszt (amennyiben megtesszük tábornokká). A játék egyébként az ő közreműködésük nélkül is teljesíthető, bár kissé össze lesznek zuhanva, ha a nagy Robin nem ereszkedik le hozzájuk egy kedélyes csevelyre...

A tényleges csaták felülnézeti 3D-ben lesznek láthatóak, a PS2-es Kessenből talán már többeknek ismerős módon. A régi részhez hasonlóan nem irányíthatunk egyes egységeket (nyilván nem akartak egy real-time stratégiát faragni a játékból, vagy legalábbis nem olyat, mint ami a PC-ken dívik mostanság), csak az egész seregnek adhatunk ki parancsokat, amik végrehajtását (ill. látható eredményét) valós időben fogja megjeleníteni a gép. Ebből (és mint stratégia műfajból) adódóan matematikai (statisztikai) számítások fogják a csatát eldönteni, nem pedig ügyességünk és gyorsaságunk. Akárcsak a régi szép időkben, lehetőségünk lesz lerohanásra (jó sok lovaggal), és mindenféle galádságot is rádobálhatunk az ellenfélre (megfelelő számú katapult esetén).

A mini akciójátékok is megmaradnak (szám szerint nyolc lesz), ezek a teljesség igénye nélkül: lovagi tornák, íjászverseny, ostrom, kastély ki-, és leányrablás (sosem felejtem el, hogy a C64-es verziómban a rossz törés miatt ott volt hibás a kép, amikor a lánykáról lecsúszott a ruha a sikeres mentőakció után). Az ostromot – és ezáltal a katapulttüzelős részt – teljesen átdolgozzák (közben a védekező íjászok szaporán lődöznek minket a várból), így jóval bonyolultabb, de egyúttal élethűbb is lesz. Akárcsak a kézitusa a várudvaron és a kastélyokban – nemcsak idétlen gombnyomkodásból áll, mint régen, hanem lesznek különféle támadó és védekező mozdulatok (no, azért senki ne számítson egy Soul Caliburra), és még a helyszíneken található tereptárgyakat is felhasználhatjuk az ellenfelek ellen, például hozzájuk vághatunk valamit, vagy a csillár tartókötelét elvágva, az agyonlapítja szegény csókát (nem a kötél, a csillár). A lovagi tornákon a bajvívás sem kizárólag a csataménék nyergében zajlik a hatalmas lándzsákat a hónunk alá szorítva, hanem immáron buzogánypárbaj is követ(het)i. Az itt szerzett dicsőség (illetve bénaságunk híre) befolyással van a stratégiai játékmenetre is, főleg akkor, ha a küzdelem tétje maga egy terület birtoklása.





Az első rész óta nagyot fejlődött a világ, különösen igaz ez a multiplayer lehetőségek kiaknázására. Erről ebben az esetben egyelőre csak pletykákat hallani, a készítők akkor fognak erre koncentrálni, ha az egyjátékos mód már teljes egészében befejezettnek tekinthető lesz.

A játék fejlesztése még meglehetősen korai stádiumban van (ezért is nem túl jó minőségűek a képeink), de ha minden összejön (van még idő bőven a csiszolgatásra), még olyan (vagy akár nagyobb) sikereket is elérhet, mint a legendás ős. Részünkről sok sikert és még csak annyit kívánunk, hogy minél előbb érkezzen meg a királyi futár azzal a tarisznyával, amely tartalmazza a Robin Hood – Defender Of The Crown PlayStation2 és/vagy Xbox feliratot (akit érint, annak elárulom, hogy PC verzió is lesz). Addig pedig a számítógép közelben lévők szerezzenek be egy Amiga és egy C64 emulátort és töltsék le a Cinemaware site-járól az eredeti játékot – garantálom, hogy még ma is nagyszerűen el lehet vele ütni az időt, valamint gyakorlásnak sem utolsó a nagy viadalra... amit valamikorra ez év végére hirdettek meg a harsonák.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Minden stratégiai játékok egyik ősatyjának sikerében most sincs okunk kételkedni.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

30%

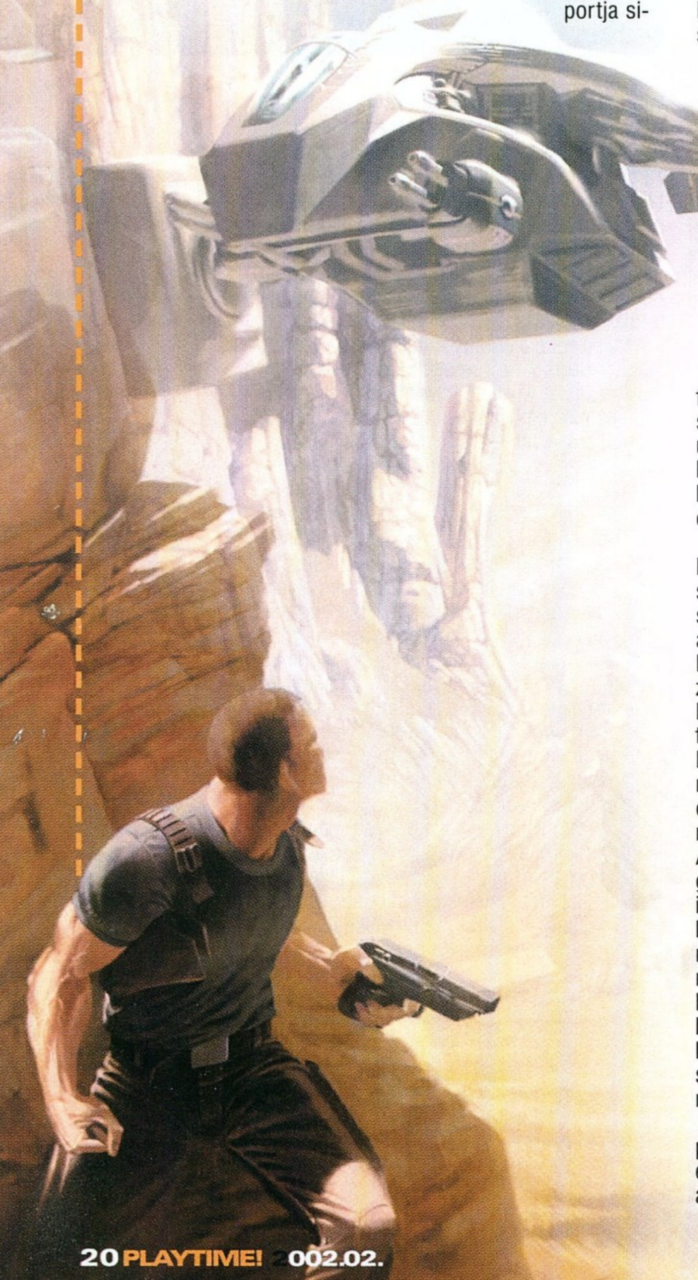
OUTCAST 2 THE LOST PARADISE

AZ ÉN PARADICSOM

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ APPEAL MEGJELENÉS 2002. IV. NEGYEDÉV (PAL)

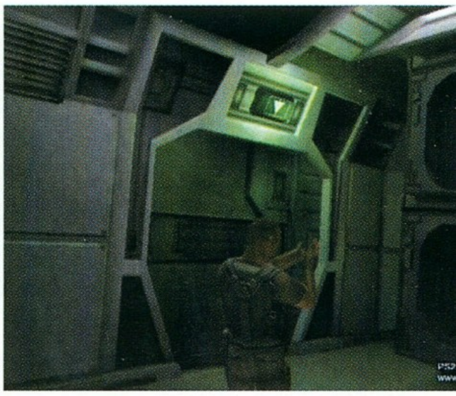
Két évvel ezelőtt (még 1999-ben) nagy sikert aratott PC-n a belga illetőségű Appeal fejlesztőcsoport Outcast című játéka, amely a maga idejében az egyik legfantasztikusabb akció-kaland játéknak számított – talán nem véletlenül nyert különböző szavazásokon egészen pontosan hét „Az év játéka" plecsnit. Egyrészt voxelekből („térbeli" pixelek) felépülő grafikája miatt nem igényelt 3D-kártyát (igaz, egy izmos gépet azért igen), másrészt maga a környezet és a világ, amiben a történet zajlott, hihetetlenül aprólékosan volt kidolgozva – és egyáltalán nem utolsósorban még baromi nehézre, hosszúra és bonyolultra is sikerült (ami egy kalandjátéknál – valljuk be – igen fontos szempont). A történet szerint 2007-ben az Egyesült Államokban tudósok egy csoportja sikeresen végrehajt egy kísérletet, amely azt hivatott bizonyítani, hogy léteznek párhuzamos univerzumok. Ha már léteznek, miért is ne látogatnánk el oda? – merül fel a kérdés, és létrehoznak egy, a két világegyetem közti átjárót. Percekkel a folyosó megnyílása után – mit ad isten – baj történik: egy intelligens létforma óriási zavart okoz a működésben, megszakítja a kísérletet, minek folytaképp a felszabaduló energiamennyiség a Földön egy kisebbfajta fekete lyukat hoz létre. Mi Cutter Slade-et, egy speciális kommandóst alakítunk (a Navy S.E.A.L. egységből), akit az új világba (Adelpha a neve) küldendő csapat három tudósának védelmében rendeltek a misszióhoz (melynek egyben vezetője is). Miután egy kapszulában megérkezünk a bolygóra, feladatunk elsősorban a fekete lyuk megszüntetése valamilyen úton-módon – és az új világban való túlélés. Itt ugyan főképp ellenségekre, de barátokra is ugyanúgy lelünk, lévén Adelpha-t, a zöld planétát nemcsak egy faj népesíti be...



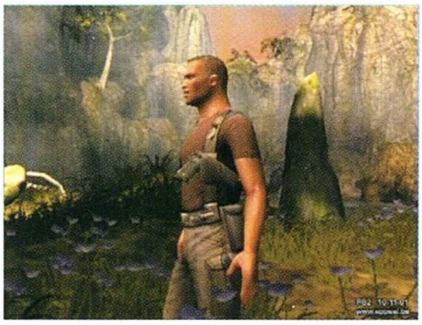


A folytatásban is Cutter bőrébe bújunk. Diadalmasan visszatértünk a Földre, miután segítettünk a talanoknak (békés, a természettel szinte tökéletes harmóniában élő faj az Adelpha-án) visszaállítani a rendet a bolygólyukon. Köztük és az emberiség között azonban nem szakadt meg a kapcsolat: közösen elhatározták, hogy egy interplanetáris együttműködés keretében (ez az ún. Kronos-project) megosztják egymással minden tudásukat, hogy elősegítsék a két civilizáció minél gyorsabb fejlődését. Emberi tudományos expedíciók érkeznek az Adelpha-ára, hogy tanulmányozzák a bolygót. A békés kutatás sajnos nem tart sokáig: Hamarosan egy bolygóközi háború kellős közepén találjuk magunkat, ugyanis egy magasszintű technológiával rendelkező faj megtámadta a városaikat, a talanok pedig harcban állnak a hódítókkal. Mint univerzális katona, kalandor és az Adelpha-án élő legendaként tisztelt személy, Slade természetesen rögtön beleveti magát az események közepébe...

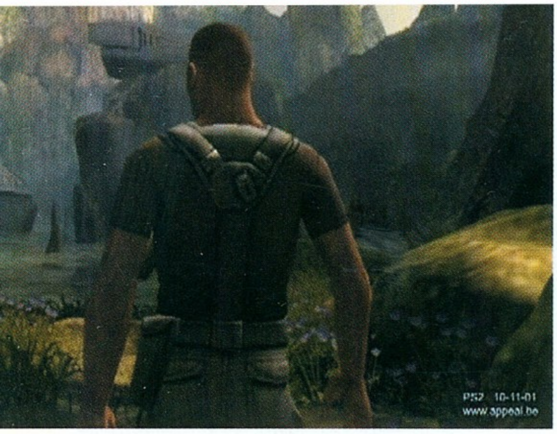
A fejlesztők az első részhez képest megpróbálták dinamikusabbá varázsolni az egész játékmenetet, mégpedig úgy, hogy az akció-kaland játék elegyébe ezúttal az akció komponensből egy kicsit többet kevertek bele. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Outcastban meglévő – már-már túlságosan is nagyszámú – apróbb mellékküldetések mennyiségét igencsak leredukálták. Nem lesz azonban hiányunk a kalandban: Carlo Fabricatore, a játék fő designere és a project vezetője, egy vele készült interjúban elmondta, hogy ő korábban Gameboyra készített játékokat, amikor is megtanulta, hogyan kell az esszenciális játékmenetre fókuszálni, lévén azon a platformon nem igazán a hang és a grafika játssza a domináns szerepet. A vele együtt öt főből álló designer-stáb egyik tagja külön csak azon fáradozik, hogy megfelelő háttértörténetet adjon a játéknak – egy valódi élő, lélegző környezetet szeretnének megteremteni.



Általánosságban elmondható, hogy az előző részből megismert szereplők nem fognak újra megjelenni, de kétségkívül lesz

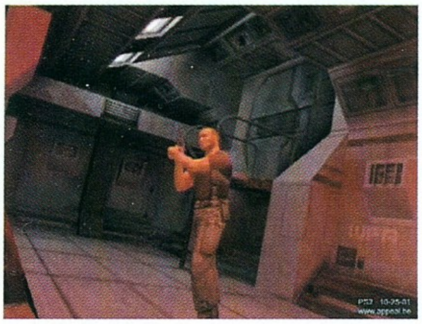


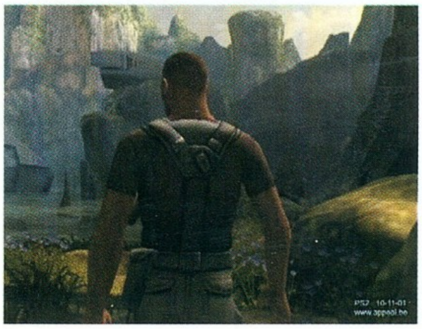












a történetnek hozzájuk kapcsolódó pontja. Marion például biztosan nem szerepel majd. Két új város (Yur In Ganzaar és O'Lanta In Kizaar) és két új régió (Ganzaar és Saar) neve már ismert, a többit egyelőre a fejlesztés korai stádiuma miatt még nem hozták nyilvánosságra – talán még a történetíró sem találta ki. A cselekmény ezúttal Adelpha déli félgömbjén bonyolódik. Még nem 100%, de pletykák keringenek arról is, hogy Cutter (így a becses játékos is) egy új civilizációval is megismerkedik.

Ami a mesterséges intelligenciát illeti, az NPC-k rendelkeznek majd különböző attitűdökkel és némi memóriával is, ergo tevékenységeink nem lesznek számukra közömbösek (például megvadulnak, ha kinyírunk egy ártatlant) – igaz, ezek döntően nem fogják befolyásolni a játék menetét, ettől még nyugodtan teljesíthetjük. A program a napszakok változását is figyelemmel fogja követni. Az interaktivitással kapcsolatban annyit sikerült kihúzni a fejlesztőkből, hogy Cutter ugyanúgy léphet kapcsolatba a környezetével, akárcsak az előző részben, azaz elsődleges és másodlagos cselekvési funkciói lesznek – de további, egyelőre még nem publikált fejlesztéseket is eszközölnek ez irányban.



Az animációk megalkotásánál a ma már szinte kötelező motion-capture eljárást alkalmazták, bár Michael Defroyennes, az animációs-, és a karakterekért felelős részleg vezetőjének elmondása szerint ezt csak a humanoid típusúaknál lehet alkalmazni, így például az állati mozgássorok gépreviteléhez a hagyományos animációs technológiákat vették igénybe. A fő állati karaktereknek húszféle mozgástípusa lesz, de az egyéb kreatúrák is kidolgozott mozgáskultúrával rendelkeznek majd, például a fejük is külön fog mozogni, kinyitják az állkapcsukat, vicsorítanak, kidugják a nyelvüket, mozgatják a szemüket. Ami főhősünket illeti, sokat dolgoztak azon, hogy a játékos még inkább bele tudja magát élni Cutter szerepébe, egyáltalán, hogy sokkal emberibb legyen az egész figura. Mélyebben belemásztak a karakter pszichológiájába, ami a grafikai megvalósítás szintjén azt jelenti, hogy jóval részletesebb lesz arc ábrázolása és kifinomultabbak lesznek az arcizmok mozdulatai, a mimika (ez egyébként az összes emberi és talan karakterre egyaránt vonatkoztatható). A főhős részletességére egyébként jellemző, hogy a kezén minden ujja külön mozog majd. Az emberi csontvázrendszer egy némiképp leegyszerűsített vázára (itt 78 csontból áll) feszítik rá a végleges formákat, egy karakter kb. 8000 poligonból fog állni.

A grafika, amint a mellékelt képeken is látható (egytől-egyig a PS2 verzióból valók), egészen elképesztő, főleg, ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a PS2 mindezt valós időben generálja, az Appeal új grafikus motorjának köszönhetően (mivel a fejlesztőknek jó szokása ezeket mindig elnevezni, említsük meg, hogy Himalaya néven fut) – az NTSC verzió 60, a PAL verzió 50 fps sebességgel fog futni. Ez az engine 1.500.000-3.000.000 poligont képes frame-enként kirajzolni a képernyőre, de egyébként teljesen más alapokon nyugszik, mint az elődje, a voxeles technológia helyett már a totál-3D szellemiségében készült. Az Elveszett Paradicsom zenéjét (akárcsak az első részét, mely fantasztikusra sikeredett) ismét Lennie Moore komponálta és a Moszkvai Szimfónikusok fogják előadni.

Aki egy kicsit is szereti a science-fiction történeteket és hajlamos hosszú időre elmerülni egy fantáziavilágban (és az emberek többsége ilyen, lévén álmodozó típusok vagyunk), annak valószínűleg kihagyhatatlan lesz az Outcast 2 – The Lost Paradise. 2002 januárjában, a cikk írásának idején nagyon úgy fest, hogy biztosra csak a PS2-es és a PC-s tulajok mehetnek a megjelenést illetően (mindkettő valamikor az év vége felé várható), de az Appealnél nem zárnak ki egy jövendőbeli Xboxos átiratot sem – tekintve, hogy PC-ről nem egy nagy harci feladat átültetni a Microsoft konzoljára. Gamecube-os adaptációról még csak kósza pletykák sem terjengenek...





Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromanyos**

Hacsak feleannyira lesz jó, mint az első rész, már akkor is tökéletesen elégedettek lehetünk.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

30%

TEST DRIVE

JÁTÉK (SEBESSÉG)HATÁROK NÉLKÜL

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** PITBULL SYND. **MEGJELENÉS** 2001.05. PS2/2002.03. XBOX

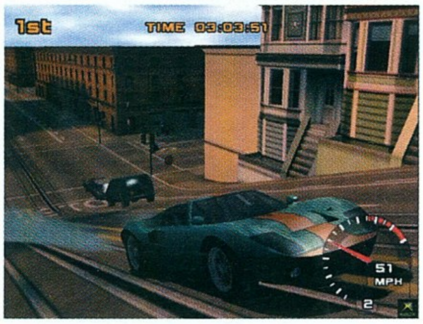


Kicsit meglepődtünk, amikor kiderült, hogy nemes egyszerűséggel csak Test Drive névre keresztelték az Infogrames legújabb autós játékát, mely pedig már elméletileg a hetedik tagja az azonos című sorozatnak. Talán úgy gondolják, hogy már úgy se emlékszik senki az első részre, úgyhogy akkor kezdődhet elölről a számozás? Igaz, ami igaz: ha a Test Drive (az eredeti) egy autó lenne, már nemsokára veterán kategóriába kéne sorolni. Emlékszem, még a C64 fénykorába nyomultam vele éjjel-nappal, s bár akkor a framerate még messze 60 fps alatt volt (igazság szerint két kezemen össze tudtam számolni, hány frame-ből vannak animálva a szembe jövő civil kocsik), akkoriban maga a gyönyörűség volt a végeláthatatlan, sziklás szerpentin, amelyen a játék pályái kanyarodtak. Bár 3D-s grafikáról még szó sem volt, s ezért választható külső/belső nézetek helyett csak egy statikus műszerfal volt előttem, valóban úgy éreztem, mintha egy Porschéban foglaltam volna helyet, mely csak az egyik volt a kipróbálható szuper sportkocsik közül. Hasonlóképp elkápráztatott a folytatás, mely már Amigán látta meg a napvilágot, s melyben már hegyen-völgyön át vitt az aszfalt, s olyan „élethű" effektusok is voltak, mint a madárkaki a szélvédőn... Aztán a technika fejlődésével a Test Drive 3D-be költözött, de valahogy a varázsa ezzel el is múlt, s egy igen felejthető PC-s verzió után sokáig nem hallatott magáról. '97-ben került elő ismét, de a régi hírnevét a negyedik rész sem állította vissza, megelőzte ugyanis a Need for Speed, s nem csak időben, hanem minőségben is. A rivális NFS-sorozat által felállított mércét később sorban leverte mind az ötödik, mind a hatodik rész is. Nem voltak annyira rossz játékok, csak épp hiányzott belőlük a hangulat és az eredetiség. Megvoltak bennük a legnépszerűbb sportjárgányok, s azok még egész élethűen is viselkedtek, azonban – hogy egy ide passzoló kifejezéssel éljek – a „sebesség utáni vágyunkat" más játékkal kellett kiélnünk. Ráadásul nem csak a sebesség volt álmosító, hanem a tájak is: „mindegy, hadd szóljon!"-alapon voltak egymás mögé sorakoztatva a textúraalapok, melyeknek épületeket kellett (volna) ábrázolniuk – szóval egyáltalán nem mondhatni, hogy a fejlesztők elmentek a PlayStation tudásának a határáig.

A fent leírtak fényében némi szkepszissel fogadtuk a hírt, miszerint az új generációs Test Drive-ot is ugyanaz a Pitbull Syndicate készíti, mint a halovány emlékű PSX-es elődöket. Na de ne ítélj, hogy ne ítéltess: némi bizalmat megelőlegezve most megpróbáljuk objektívan felsorolni, mire is számíthat az egyszeri PS2/Xbox-tulajdonos.

Először is számíthat arra, hogy a fejlesztők által hangoztatott „szépség és a szörnyeteg" mottó alapján ezúttal is a legcsodásabb sportautók közül válogathat, melyek amilyen dögösen néznek ki, olyan gyorsak. A gépek tudását pedig nem holmi versenypályákon kell majd letesztelni, hanem a közutakon – elvégre a Test Drive mindig is erről szólt. Ami ebből egyenesen következik: rajtunk és a riválisainkon kívül a közúti forgalomnak természetesen más résztvevői is vannak, s nem csak azok kerülgetése kíván összpontosított figyelmet, hanem a renitens ámokfutókra vadászó rendőrök is.





Az új generációs Test Drive-ban egy vadonatúj motor (gy.k. engine) hajtja meg az autókat, mely nem csak gyorsaságról és az élethű fizikáról gondoskodik, hanem részletesen kidolgozott városokról is. Valódi helyszínek alapján dolgozták ki a pályákat: az előzetes képeken is jól felismerhető például London vagy épp San Francisco egy-egy jellegzetes városrésze, amelyeken kívül még Monaco és Tokió lesz meglátogatható. Már csak az a kérdés, hogy „részletesség" alatt vajon mit értenek az alkotók? Mert sem a Golden Gate híd, sem a Trafalgar Square környékén egy fia gyalogos sem látható, ami pedig elég furcsa egy nagyvárosban. (Persze meglehet, hogy a képek még a fejlesztés korai szakaszában készültek, ugyanis a játékot beharangozó sajtóközleményben szerepel egy „intelligensen reagáló gyalogosok" kitétel.)









Az viszont nem kérdés, hogy a választható húsz autó között nem csak a legújabb sportjárgányok vannak jelen, hanem legendás amerikai benzinfalók is, ami feltétlenül pozitívumként értékelendő. Ha tehát valakinek túl kommersz típus mondjuk a Dodge Viper GTS, a Jaguar XK-R, az Aston Martin DB7 Vantage, a Lotus Esprit V8, vagy netán a Nissan Skyline, vagy egész egyszerűen csak szereti a '70-es évek hangulatát, az választhat olyan autókat is, mint a Ford Mustang és a Ford GT-40, a Plymouth Cuda, vagy a '69-es évjáratú Dodge Charger. (Bár utóbbi tény ellenére Hazárd megyébe nem tehetünk kirándulást.) A különbség köztük jól érzékelhető lesz, amiről már eleve a hangzásuk is gondoskodik. A Staccato Systems által kifejlesztett audio rendszer ahelyett, hogy előre felvett mintákat játszana le, valós időben generálja a motorhangokat – állítólag jól hallható, melyik motor hány hengeres, vagy hogy melyiken van turbófeltöltő.

A kiválasztott kocsi menettulajdonságaihoz igazodva jól meg kell fontolnunk, milyen stílusban vezetünk, mert például San Francisco lejtői nem csak díszletként funkcionálnak, hanem igen kemény ugratásokra késztetik a járművet, s a már hangoztatott „élethű fizika" miatt ilyenkor igencsak eltérhetünk attól az iránytól, mint amerre eredetileg menni szándékoztunk, végül pedig ki tudja, miben akadunk fel. Noha nem minden ütközés fog hátráltatni minket, mert a kisebb, törékenyebb tereptárgyak elsodorhatóak.

A száguldozáshoz ezúttal sztori is tartozik. Hogy lebegjen valami komolyabb cél lelki szemeink előtt, valami hasonló történetet találtak ki az Ágyúgolyó Futamhoz. Adva van egy nemzetközi, utcai bajnokság, melyen egy nagy kalap pénzt lehet nyerni, s mi sem természetesebb, mint hogy a pénz szaga sok kalandort vonz magához. Köztük akadnak tisztességesek, de hazárdőrök és gazfickók is, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy mindegyikük a maga sajátos stílusában vezeti az autóját. Az ellenfeleink habitusa tehát nem csak a kocsijuktól függ, hanem a személyiségüktől is. Az AI-hoz tartozik még, hogy a rendőrök intelligenciáján is fejlesztettek a korábbi részekhez képest. A szokásos leszorítós trükkjeiken kívül például teamet alkotva is támadhatnak.

A hozzánk hasonló őrültekkel megrendezett bajnokság persze nem az egyetlen módja a játéknak: megvannak a szokásos egyéb üzemmódok – úgymint „gyors" futam, a pályák külön-külön választása, avagy kétjátékos (osztott képernyős) üzemmód.

A játék általános jellemzői közül említésre érdemes az ún. Test Drive rádióállomás, ami nyilván valami hasonló lesz, mint a Grand Theft Auto rádióállomásai. Abban nincs okunk kételkedni, hogy ütős számokat nyomat majd az „adó", hiszen zeneileg már a PSX-verziókat sem lehetett elmarasztalni: egész neves előadókat felvonultatva pofás kis összeállításokat kaptunk – már aki szereti az alternatív muzsikákat.

Ami a PS2- és az Xbox-verzió közti technikai különbségeket illeti, mindkét platformból igyekeztek kihozni a maximumot. A PS2 verzió kódolásánál egészen „leereszkedtek" az assembly nyelvig, hogy a program minden egyes porcikája a legoptimálisabb teljesítményre késztesse a hardvert. Gazdagon alkalmaztak textúrákat és fényeffektusokat (talán a sok lens flare már kicsit túlzás is), s a fényforrások szerint csillogó fényezés teszi még realisztikusabbá az autókat. (A PS2 esetében külön dicséretes, hogy olyan technikákkal is élnek, mint az antialiasing és a mip mapping.) A nagyvárosi helyszínek miatt a civilek intelligenciájára is nagy gondot kellett fordítani: a közlekedési lámpák nem csak a poén kedvéért működnek, hanem valóban irányítják a forgalmat, s még a gyalogosforgalmat is. Jó hír, hogy a játék használja a Gran Turismohoz rendszeresített Logitech kormányt, melynek force feedback rendszere még „tapinthatóvá" is teszi a versenyek intenzitását. Az Xbox verziót a PS2-nél felsorolt grafikai eljárásokon kívül még kifinomultabb árnyékolási technikákkal, illetve néhány extra grafikai effektussal csinosították. Ilyen a vertex shader, aminek a jóvoltából a fák levelei borzolódnak, mintha csak a szél fújná őket, vagy a fényviszonyok dinamikus változása: ergo beborulhat az idő, mire a házak árnyékai eltűnnek az aszfaltról. Az időjárás változékonyságát is csak az Xbox tulajdonosok fogják megtapasztalni: lesz köd, havazás és persze esőzés is – utóbbi esetben a kerekek kispriccelik oldalra a vizet, s a nedves aszfalton tükröződések jelennek meg.

Az tehát egyértelműnek látszik, hogy a Test Drive egy egész helyre kis játék lesz. Tulajdonképpen már időszerű is lenne, hogy az új generációs konzolokon is megjelenjen egy igazán jó, arcade hangulatú közúti autóverseny. Az azonban már közel sem annyira egyértelmű, hogy a Test Drive biztos favorit lesz, hiszen már is „itt liheg a nyomában" a nagy riválís, a Need for Speed: Hot Pursuit 2. (Legalábbis PS2-re.) Márpedig csak akkor lesz okunk sztárolni a játékot, ha ebből a párviadalból győztesen kerül ki – addig legfeljebb csak drukkolhatunk neki.







Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk**

Az új generációs Test Drive révén talán már nem csak a nosztalgia miatt fog szépen csengeni ez a patinás cím.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 30%

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

■ MEGÖLTÉK RYANT! SZEMETEEEK!

TÍPUS FPS KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ 2015 MEGJELENÉS 2002 TAVASZ NTSC



PlayStationön hatalmas sikert aratott az 1999-ben megjelent második világháborús FPS, a Medal of Honor – és ez az Electronic Arts által kiadott játékoknál általában azt jelenti, hogy a következő évben érkezik a folytatás. Ez így is történt, menetrendszerűen érkezett egy „fél-folytatás", a MoH: Underground (tavaly januári számunkban teszteltük, 81%-ot kapott). Az ezután következő mély csend már jelezte, hogy a cég már fejlettebb platformokban gondolkodik, és ezt hosszú titoktartás után az EA is elismerte. Az Allied Assault alcímet kapott játékot eredetileg PC-re tervezték, ám a vállalat végül úgy döntött – valószínűleg a Microsoft hathatós győzködésére –, hogy Xboxra is elkészíti a játékot. A két verziót párhuzamosan fejlesztik, azonban míg a PC-s változat még januárban megjelenik (ezt már alkalmunk volt kipróbálni), az Xboxosra pár hónapot még várnunk kell.

Ebben a verzióban nem az eredetiből ismert Patterson hadnagyot kell vezetgetnünk, hanem egy új hőst: Mike Powellt, aki főhadnagyi rangban szolgál az amerikai hadseregben. Mivel különlegesen képzett ügynök, ezért általában ő az, akire rásózzák a legveszélyesebb küldetéseket. A játékban összesen hat, rendkívül összetett, több alküldetésből álló missziót kell végrehajtanunk (az Xboxos verzióban nem kizárt, hogy lesz egy hetedik is).

Elsőként Algériában kell helytállnunk, egy angol tisztet kell kiszabadítanunk, és aztán a segítségével szabotálnunk a németek egyik szerelőüzemét és repülőterét. A második küldetés már közel sem ilyen forró körülmények között fog játszódni: Norvégiában kell belopakodnunk egy tengeralattjáró-kikötőbe, és itt kell megszereznünk a Naxos-kódnéven futó fejlesztés alatt álló radar terveit. A harmadik küldetés valószínűleg mindenkinek maradandó élmény lesz, hiszen itt a június hatodikai D-Napon, a normandiai partraszállásban kell részt vennünk. Ezt a küldetést egy az egyben Spielberg Ryan közlegény megmentése című filmje alapján készítették (mellesleg Spielberg az egész játék készítését felügyeli, a legtöbb küldetés kidolgozása az ő nevéhez fűződik), szinte minden megegyezik a filmben látottakkal. Ugyanúgy a szállítóhajókon indul a kaland, mint a filmben, és ugyanolyan kegyetlenül is folytatódik, mint az. Amint lenyílnak a pallók, és mi megpróbálunk kijutni a parttól párszáz méterre levő német bunkerek tövébe, golyók, gránátok százai között kell manővereznünk. Merem állítani, hogy ilyen valósághűen, ilyen izgalmasan még egy játék sem ábrázolta a háborút – a film megrázó jeleneteit maradéktalanul átélhetjük, a magába roskadt, sírva imádkozó katonától kezdve a társai életéért hősiesen küzdő orvosig. Amennyiben sikerül eljutni a célig, már csak egy aknamezőn kell átszaladnunk (természetesen két lövegtorony össztüze között), és mesterlövészpuskával leszedni a társainkra vadászó német lövészeket. Ezt követően különböző, ostrom, illetve megszállás alatt álló francia kisvárosokban kell szabotőr-akciókat végrehajtanunk – először kísérleti stádiumban levő nehézfegyvereket kell felrobbantanunk (talán mondanunk sem kell, hogy ezek nem őrizetlenek), majd egy Királytigrist kell elkötnünk. A játék végén, 1945-ben, Németországban kell tevékenykednünk, ez a küldetés

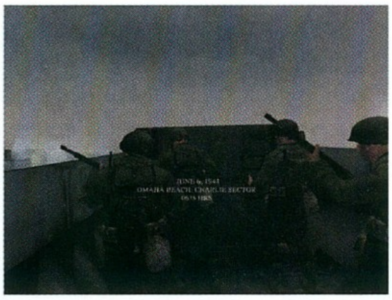












MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

A Medal of Honor természetesen nem kerüli el a PS2-t sem – az EA los angelesi stúdiójában készülő játék előreláthatólag márciusban kerül az amerikai boltokba. Ebben – csakúgy, mint a PSX-es elődökben – Jimmy Patterson, egy különlegesen képzett amerikai ügynök szerepét kell alakítanunk. Feladatunk egyszerűnek hangzik: meg kell szereznünk a németek által fejlesztett HO-IX kísérleti repülőgép minden anyagát a lehető legtöbb kár okozása mellett. Természetesen ez nem lesz könnyű, az öt, egyenként három fejezetből álló küldetés teljesítése legalább 20 órát fog igénybe venni. A játék során küzdenünk kell Dániában és Németországban, valamint – ezt nem lehet kihagyni! – részt vehetünk az Omaha Beach-i partraszálláson is (a két játék hősei sajnos nem találkoznak a parton). A játék – az ígéretek és az ECTS-en látottak szerint – fantasztikusan fog kinézni, olyannyira, hogy a tucatszám hulló német közkatonák arca is különbözni fog (hétféle katona lesz).

Az Electronic Arts a fenti két FPS-en kívül egy harmadik MoH-játékon is dolgozik, amelynek Fighter Command lesz a címe. Erről semmit nem lehet tudni azon kívül, hogy egy realisztikusnak szánt, második világháborús repülőgépszimulátor lesz.







egy ejtőernyős érkezéssel kezdődik, majd egy Müller nevű német tiszt vonatának felrobbantásával végződik.

A küldetések kitűnő, változatos felépítése egymagában még nem teszi jóvá a játékot, de szerencsére az Allied Assaultnak más téren sincs szégyellnivalója. A grafika, noha nem kiemelkedő – a Halo például sokkal szebb – de így is megfelel a mai elvárásoknak, és van néhány igen szép megoldása: a katonák animációja egészen elképesztő lett, rengeteg részletesen kidolgozott, emberi mozdulatot tudnak végrehajtani. (Csak egy példa: a partraszállásnál, a nyakig érő a vízben, a fejük fölé tartják a puskájukat.)

Technikai szempontból a játék leginkább a hangjaival kápráztat el, minden egyes dörej, robbanás igazi fegyverekkel lett felvéve – ha megnézünk egy háborús filmet, majd kipróbáljuk a programot, nem fogjuk tudni megkülönböztetni a hangokat (persze csak akkor, ha színvonalas volt a film). Már az sem volt véletlen, hogy az eredeti, PSX-es Medal of Honor minden lehetséges helyen elnyerte a „Legjobb hang”-díjat, el lehet képzelni, hogy mire lesznek képesek a fejlesztők az Xbox hangrendszerével.

A Halohoz hasonlóan az Allied Assault is a hangulatával tarol – rendkívül izgalmas, még realisztikusnak is lehet mondani (bár messze áll azoktól a PC-s, igazi harci szimulációktól, ahol egy lövés bekapása egyenlő a halállal). Mind a fegyverek, mind a járművek a valódiak élethű másai, sőt, még a helyszínek legtöbbjét is korabeli fényképek alapján dolgozták ki. De ami a legélvezetesebbé teszi a játékot, az a mozgalmassága, szinte mindig történik valami – az égen elhúz egy repülő, csatlakozik hozzánk pár eltévedt szövetséges ejtőernyős, vagy éppen mi rohanunk le pár szunyókáló német őrt. Természetesen a gránátokkal most is célszerű csínján bánni, hiszen megeshet, hogy egy merész ellenfelünk visszahajítja, vagy éppen egy erre idomított farkaskutya hozza vissza farkcsóválva a „botot”. Néha a katonák végső kétségbeesésükben rávetik magukat a robbanószerre, hogy testükkel védjék meg a többieket. A mesterséges intelligencia ezeken túl is igen fejlett. Ez legjobban talán akkor figyelhető meg, amikor néhány társunkkal kell egy megszállás alatt levő falucskát felfedeznünk – végre nem csak mi lopakodunk, de viselkedésünket látva többiek is sokkal óvatosabbak lesznek, messziről elkerülik a Rambo-harcmodort. Természetesen ellenfeleink is igen okosak, ráadásul a helyzeti előny is az övék, hiszen minden egyes ablak, kapubejáró veszélyt rejthet, a fritzek bárhol elbújhatnak. A közlegények még nem fognak nagy problémákat okozni, de a tisztek irányítása alatt ők is képesek lesznek meglepő taktikákra (ez azt is jelenti, hogy a feljebbvalót elcsendesítve csökkenthetjük ellenfeleink harci potenciálját).

Arról egyelőre sem a fejlesztők, sem a Microsoft nem hajlandó nyilatkozni, hogy az Allied Assault Xboxos verziójában milyen többjátékos módok lesznek, de a megjelenési dátum igen bíztató (a mai állás szerint Xboxon április-május táján indul be az internetes játék).

Az Allied Assault rendkívül izgalmas játék lesz, egyike a legfilm-szerűbb programoknak. A változatos küldetések, a valósághű hangok, és a hihetetlen mozgalmasság, ami a programra jellemző, mind-mind egy pompás játék ígéretét hordozzák.



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

A PS2-esek és az Xboxosok is megkapják, ami nekik jár – köszönjük EA!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

75%



PIKMIN

RÉPÁK TÁBORNOKA

TÍPUS Stratégiai KIADÓ Nintendo FEJLESZTŐ Nintendo MEGJELENÉS 2001.12. NTSC



Bár kissé döcögősen debütált, az év végén egész jól belehúzott a GameCube a konzolpiacon, ami nem utolsó sorban egy bizonyos Pikmin nevű játéknak volt köszönhető. Japánban szinte minden GameCube-tulajdonos vett belőle egy példányt, sőt sokan emiatt vásárolták meg a hardvert. Hogy mitől olyan nagy szám ez a játék? A szerkesztőségünk nevében azt kell mondjam, az előzetesek alapján halvány lila gőzünk sem volt róla. Nem egészen értettük, vajon Miyamoto úr, a Nintendo első számú embere Mario helyett miért holmi masírozó répákkal és egy szkafanderes fickóval töltötte az értékes idejét. (A játék helyszíneit egyébként állítólag a mester saját, kiotói kertje ihlette.) A Nintendo magyarországi képviselete jóvoltából azonban végre megérthettük a dolgot – megkaptuk ugyanis a Pikmin amerikai verzióját.

Nos azt a bizonyos szkafanderes fickót (a sisakján egy kis világító antennával) Olimar kapitánynak hívják: ő a játék főhőse. A kezdetek kezdetén Olimar űrhajója szépen úszik a világűrben, amikor egy szerencsétlen véletlen folytán összeütközik egy meteorral, s így a hajó letér a pályájáról. Kapitányunk az ütközésnél elveszti az eszméletét, s csak sokára tér ismét magához: az ébredésekor pedig azt kell tapasztalnia, hogy egy idegen bolygóra zuhant le. Delfin névre keresztelt hajóját igen ramaty állapotban kell látnia: a becsapódás következtében néhány alkatrész szanaszét szóródott, így a hajó létfontosságú összetevőit a bolygó legkülönbözőbb pontjain kell keresnie. Úgy tűnik tehát, hogy Olimar hajótörött lett egy teljesen ismeretlen helyen. A baj pedig általában nem jár egyedül: hősünk érzékelői azt jelzik, hogy a bolygó légköre nagy mennyiségű mérgező oxigént tartalmaz, a hajó életfenntartó rendszerei pedig mindössze 30 napig képesek működni. Szóval ha addig nem sikerül helyrehoznia a károkat, akkor bizony... De felesleges ezen aggodalmaskodni: ezen a ponton ugyanis megkapjuk Olimar irányítását, s ahogy sétálgatunk a környéken, nyomban megtaláljuk a megoldást.



Hasonló alakzatokra figyelhetünk fel, mint itt a Földön a híres gabonakörök, s ezek úgy tűnik, ezen a bolygón is különös titkokat rejtenek. Egyszer csak egy háromlábú gépezet alakul ki az orrunk előtt, melynek hagyma alakú közepéből valami magféle pottyan ki. Ez a valami nem közönséges növény: azonnal gyökeret ereszt a földben, majd kis hajtást hoz, s úgy ingadozik a szélben, mintha hívogatná emberünket. Kirántva a fölből lepi meg igazán a hősünket: ugyanis egyáltalán nem növényről van szó, hanem egy értelmes kis piros lényről, aki mindezek után csak álldogál előttünk, s bámul minket – várja, hogy mit kívánunk. Olimar szerint egy bizonyos pikpik típusú karottára hasonlít a jövevény, úgyhogy rögvest elnevezi pikminnek...

Pikmin lesz a legfőbb támaszunk a kaland során, illetve nem csak ő, hanem ő és a társai. Merthogy pikminünk igencsak szapora teremtmény. Elég csak felkapnunk őt, majd odavinni az egyik napraforgóhoz, amit learatva egy pirulát nyerhetünk, s ez a pirula szemlátomást bőséges táplálék a pikmin faj számára. A nagy hagyma mintegy inkubátorként működik: amint a pikmin alácipeli a tápanyagot, a gépezet közepéből újabb magvak pottyannak ki, s pillanatokon belül újabb pikmineket rángathatunk ki a földből. Miután ezzel a módszerrel öt pikminre gyarapodik a segítőink létszáma, azok együttes erejével nagyobb tárgyakat is megmozgathatunk. Az egyik virágágyás mögött mindjárt találunk egy jókora élelmiszeradagot, amivel így megduplázhatjuk a munkásaink számát – csak füttyentenünk kell, hogy kö-





rénk gyűljenek a barátaink, majd meg kell mutatni nekik, mi a feladat. 10 pikmin ezek után már elegendő ahhoz, hogy odébb tolják az utunkat eláló hatalmas ládát, s így átballaghatunk a következő pályarészhez, ahol ráakadunk az űrhajó első alkatrészére. Igaz, hogy azt el tudjuk cipelni az űrhajóhoz, ahhoz legalább 20 pikmin szükséges, tehát az állományt tovább kell szaporítani. Helyére illesztve az alkatrészt szépen el is telik a bolygón töltött első nap, s mindenki álomra hajtja a fejét ki-ki a maga vackában: a pikminek a hagymában, mi pedig az űrhajóban. Másnap pedig új kihívások elébe nézhetünk, s újabb alkatrészeket gyűjthetünk be.

Olimarnak a kalandjai során folyamatosan tanulmányoznia kell a pikmineket: ki kell találnia, miként hasznosíthatja a tudásukat, illetve a kollektíva tudását, mert ez jelenti a szabadulásához a kulcsot. Menet közben egyre több dolgot tanulhatunk meg róluk, megfigyelhetjük, miként változnak, fejlődnek, s így milyen új dolgokra képesek. A piros pikminnek nem árt meg a tűz, a kék nem fullad meg a vízbe, a sárga meg „légiesebb" a többinél. Ezeket kombinálva fedezhetünk fel aztán új dolgokat, s dolgoz-













tathatjuk a „munkásainkat" különböző beosztásokban. Az elmondottakon kívül még sok más feladat vár a kis segítőinkre – hogy mást ne mondjunk, például hidakat építtethetünk velük. Továbbá hősünknek rá kell döbbennie, hogy a planétán nem csak ezek az aranyos kis lények laknak, hanem nagyra nőtt, agresszív bogarak, s más veszélyes szörnyetegek is. Ennek köszönhetően pedig nem csak az útkeresésben lesznek segítségünkre, hanem az ellenség legyőzésében is. Sok lúd disznót győz alapon minél több pikmint kell csatasorba állítanunk, ugyanis a túlerőnek egy szörny sem tud ellenállni, s jobb híján szinte ez az egyetlen ütőképes fegyverünk. Bár néha súlyos veszteségeket szenvedünk, a csatákból végül annyi előnyünk mindig származik, hogy a legyőzött ellenfelek kalóriában gazdag tápanyagot képeznek, s ezzel még tovább növelhetjük, avagy regenerálhatjuk a pikmin-populációt. Talán mondani sem kell: a pikminjeink testi épségét amúgy feleslegesen nem szabad kockáztatnunk. Mi több, figyelmesen kell velük bánnunk, így például nem szabad vízbe fullasztanunk őket, vagy ész nélkül odavetni őket az ellenség karmaiba. Gondatlan pikmintenyésztőként hamar úgy járhatunk, hogy teljesen kihalnak a pikminek... Na jó, azért így még sem járhatunk, de csak azért nem, mert az „intelligens" hagyma mindig egy új magot bocsát a rendelkezésünkre, amikor már egy árva lélek se maradt. Mindez persze kerülendő, hiszen az efféle újrakezdés roppant időigényes, márpedig abból nekünk nincs sok – hiszen a 30 napos limit miatt Olimar tulajdonképpen versenyt fut az idővel. Hát röviden ennyi lenne a történet.

A Pikmin egy tipikus Nintendo hangulatú játék – az N64 játékok ismerői valószínűleg tudják, mire gondolok. Kezdődik ott, hogy az egész egy olyan mesebeli világban játszódik, mint mondjuk a Pokemon, melyben meghatározhatatlan fajú, különös nevű lényeket kell nevelgetnünk, s a játékban az erőszak a lehető legminimálisabbra van véve. Halálozáskor például a pikminek szellemei szépen az égbe szállnak, mint egy rajzfilmben. Az audió szintén jellemzően „nintendós". Gyerekes hangzású (már-már idétlen) muzsikák mennek a háttérben, s beszédet egyáltalán nem hallani. Bár párbeszédek tulajdonképpen nincsenek is: csak hősünk gondolatait írja ki a játék.

A grafika a játékmenetből adódóan leginkább arra lett kiélezve, hogy a program minél több – akár száz – pikmint tudjon kezelni egyszerre a képernyőn, s mindegyiket a feladatának megfelelően animálja. Ennek tudható be, hogy – főleg eleinte – egyáltalán nem káprázik bele a szemünk. De nyilván nem is ez volt a fő cél. Egy-egy fatuskó, s néhány ingadozó növény tulajdonképpen bőségesen elegendő terep, mert egy Miyamoto játéknál mindig a játékmenet áll a legelső helyen, s ez a Pikminre is vonatkozik. Ahhoz, hogy igazán tudjuk értékelni a játékot, kicsit bele kell mélyednünk. Ha ezt megtettük, csak akkor jövünk rá, hogy a mester ismét valami egyedi dologgal rukkolt elő. Annak ellenére, hogy meglátásunk szerint nem tett mást, mint a maga sajátos stílusú mesevilágában egy stratégiai játékot ütött össze. Ha úgy vesszük, nagyon hasonló a feladat mondjuk egy Command & Conquer típusú háborús játékhoz, elvégre munkaerőt és katonákat kell létrehozni, majd a megfelelő helyekre csoportosítani az erőforrásokat – azonban Miyamoto mindezt úgy „adja elő", hogy még egy nyolcéves gyerek számára is érthető, és ami a lényeg: élvezetes! Szóval mi is csatlakozni tudunk azokhoz, akik az egyelőre elég szegényes GameCube felhozatalból csak ajánlani tudják ezt a darabot – már ha végre valahára egyszer megjelenik a GameCube európai verziója.









Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Ha a japánoknak bejött ez a különös játék, miért ne jönne be itt is?

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

100%



is videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 ·
Fókuszba
Műszaki Magazin
PC

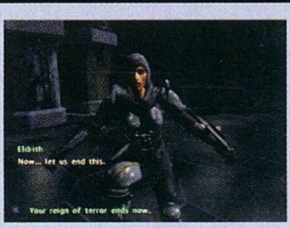


■ PLAYTEST

■ 2002 FEBRUÁR



■ Shenmue II



■ BG: Dark Alliance



■ Soul Reaver 2



■ Jak & Daxter

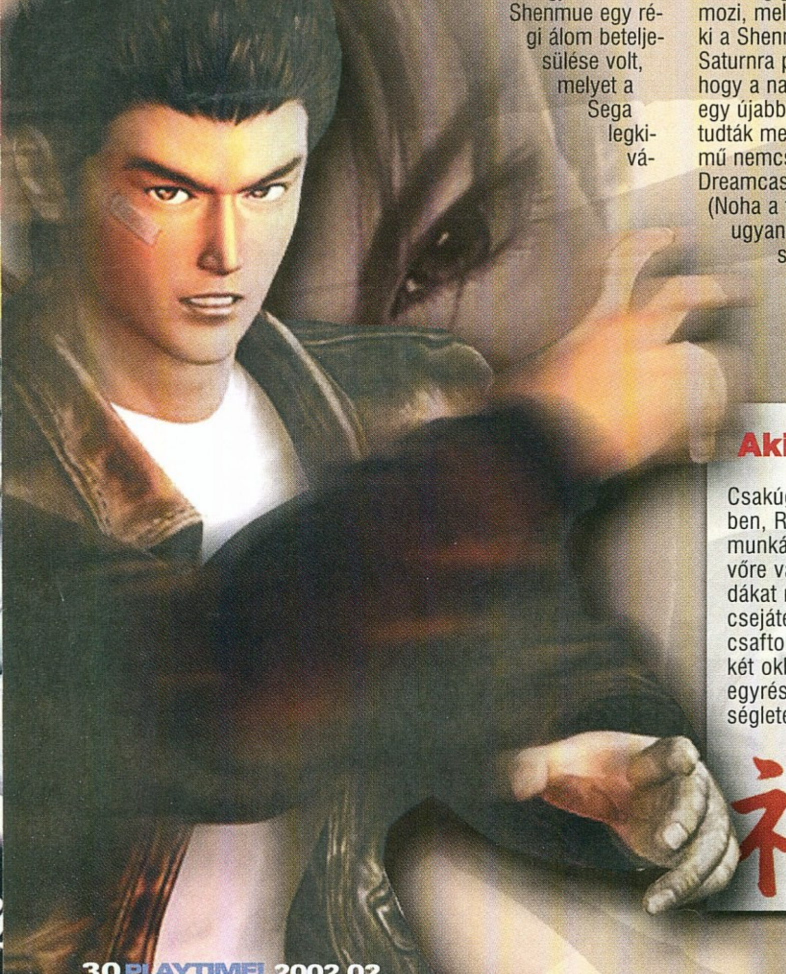
SHENMUE II

A LEGENDA MÉG NEM ÉRT VÉGET

TÍPUS KALAND (F.R.E.E.) KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ AM2 MEGJELENÉS 2001.11.23 PAL



A fotós futhat a pénze után – gyalog persze nem sok eséllyel



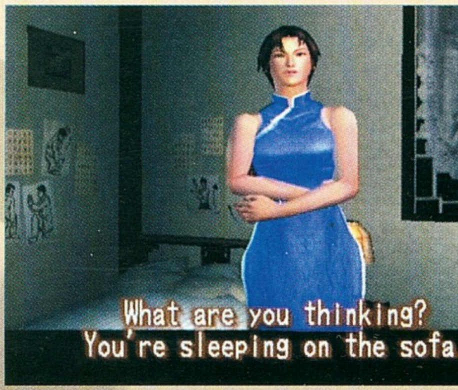
A Dreamcast „hirtelen halála" miatt az utóbbi időben többen is kérdezték tőlünk: „most akkor meg kell szabadulni a Sega gépétől?" Jómagam minden esetben ugyanazt a választ szajkóztam: „korai erre gondolni, hiszen még lesz azért egy Shenmue II is." A nagyjából épp egy éve megjelent Shenmue egy régi álom beteljesülése volt, melyet a Sega legkiválóbb ötletgyárosa, Yu Suzuki álmodott meg. Miután a mester már olyan játékokkal írta be a nevét a videojátékok történelmébe, mint a Space Harrier, a Hang On, vagy a Virtua Fighter-sorozat (és még sorolhatnánk pár címet), a Shenmue megalkotásával arra tett kísérletet, hogy egy olyan mozgalmas interaktív világot hozzon létre, amire korábban még nem volt példa. A Shenmue több, mint egy hétköznapi kalandjáték: vele nemcsak egy fiatalember történetét ismerhetjük meg, aki megbosszulja az apja halálát, hanem részletesen megismerhetjük azokat a helyeket is, amiket ez a bizonyos Ryo Hazuki a kalandos élettútja során meglátogat, illetve az embereket, akikkel találkozik. Az első epizódban például a japán kikötővárosba, Yokosukába látogathattunk, s miután Ryo hajója a történet végén elindult Hong Kong felé, a játék mellől felállva úgy érezhettük, hogy egy hosszú utazásról tértünk vissza a távoli Japánból. A kapott pofonokat szinte a saját arcunkon éreztük, s Ryo barátaira mint régi ismerősökre gondoltunk vissza.

A grafikusok által felépített Hong Kong jóval nagyobb, mint Yokosuka volt. Több órányi játék után is könnyen eltévedhetünk, s ha nem jegyezzük meg a fontos helyek hollétét, utcákon való bolyongással kell eltöltenünk rengeteg időt.

Ez a rendkívüli, F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment) névre „keresztelt" játéktípus már régóta dédelgetett terv volt. Hogy milyen régóta, azt híven mutatja most a második rész végigjátszásával megnyerhető bónusz mozi, melyen azt láthatjuk, hogyan is nézett ki a Shenmue akkor, amikor még anno Saturnra próbálták elkészíteni. Nem csoda, hogy a nagyra törő koncepciót végül csak egy újabb generációhoz tartozó konzolon tudták megvalósítani: a 16 epizódra tervezett mű nemcsak Saturnra nem készült el, de Dreamcaston is csupán két részt ért meg. (Noha a fenti számok kicsit csalókák, ugyanis a mostani résszel immár a teljes sztori harmadik, negyedik, és ötödik epizódján is túl vagyunk.) Mellékesen még azt is elmondhatjuk, hogy az amerikaiaknak már ehhez a második részhez is egy új konzolt kell vásárolniuk, hiszen a Shenmue II csak Japánban és Európában jelent meg Dreamcastra, s az Államokban mint exkluzív Xbox játék fog szerepelni. (Állítólag kissé felturbózva – de csak ősszel.) Ezek után érdekes belegondolni, hogy ha egyszer Ryo története befejeződik (és őszintén reméljük, hogy Suzuki mester nem hagyja félbe a dolgot), vajon milyen konzollal fogunk akkor játszani?

A hosszú hajóút után...

Na de térjünk vissza a jelenbe, azaz a múltba, 1987-be: ennyit mutat ugyanis a naptár, amikor a tizennyolc éves Ryo megérkezik Hong Kongba, hogy apja gyilkosát, a titokzatos Lan Dit felkutassa. Hajtja a bosszúvágy, szeretné tudni, miért olyan fontos az a sárkányos tükör, amiért a félelmetes harcművész képes volt gyilkolni, s aminek a párja (a főnixmadárral díszített) ott lapul hősünk hátizsákjában. A várost Ryo egyáltalán nem ismeri, senkije sem él Hong Kongban, csupán egy ajánlólevele van apja barátjától, Chen mestertől, ami egy másik harcművész-mesterhez, Lishao Taohoz szól.



Hogy is gondolhattam volna másra...

Aki nem dolgozik, az ne is egyék



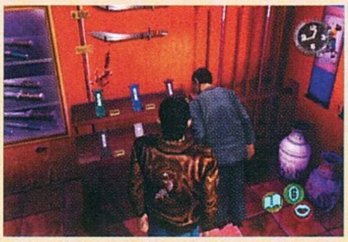
Csakúgy mint a Shenmue első részében, Ryonak módjában áll, hogy munkával keresse meg a napi betevőre valót. Elmehetünk a kikötőbe ládákat rámolni, vagy épp egy szerencsejátékos bódé előtt nézhetünk kuncsaftok után. A fenti alcím azonban két okból sem állja meg a helyét: egyrészt mert Ryo természetes szükségletei (szerencsére) nincsenek lemodellezve a játékban, másrészt mert nemcsak munka árán lehet pénzhez jutni... Meg aztán ha le is gatyásodunk, még a szállásadónk is van anynyira hanyag, hogy hagy minket fizetés nélkül távozni.



Bár nem dohányzom, ez az öngyújtó még hasznos lehet



Néha magam is így látom a kezem dartsozás közben – viszont olyankor mindig elvétem...



Ezek a harcmozdulatok talán engem is érdekelnek



Ren otthon felejtette az esernyőjét. Pedig épp kölcsön akartam kérni!

Ryo bizony vakmerő vállalkozásba fogott. Yokosukában Chen mester hiába próbálta lebeszélni a bosszúról, elindult az egyetlen nyomon, ami Hong Kongba vezetett: az apjához sajnos csak későn kézbesített figyelmeztető levél után, aminek az alján egy bizonyos Yuanda Zhu aláírása szerepelt – utóbbi mester holléte kezdetben szintén homályos pontja a sztorinak...

A sztorinak, ami olyannyira ott folytatódik, ahol abbamaradt, hogy a játék azzal a kérdéssel indít, hogy a korábbi Shenmue 1 állásunkat kívánjuk-e folytatni. Benne a korábban megtanult kung-fu mozdulatokkal, az összegyűjtött fotókkal, és egyéb kacatokkal, no és a megspórolt pénzünkkel (természetesen átváltva Hong Kong-i dollárra) – szóval ennek jelentőségét talán nem is kell tovább fejtegetni. (Azon mondjuk ne lepődjön meg senki, ha netán az NTSC változat mentései nem kompatibilisek a PAL-lal...) A Hong Kong-i kalandok nem túl jól kezdődnek: egy aprócska utcagyerek és néhány kikötői vagány alaposan rászedik hősünket – azaz kirabolják. Szerencsére a táska a Phoenix tükörrel később megkerül, viszont a pénzünket természetesen nem látjuk többé. (Ebből kifolyólag egy hasznos tipp: fektessük a lóvét valami olyasmibe, amit később pénzzé tudunk tenni a zaciban.) Miközben a tolvajokat üldözzük, megismerkedünk egy csinos motoros lánynyal, aki majdhogynem elgázolja emberünket. Joy szemlátomást otthonosan mozog (pontosabban száguldozik) a kikötő sajátos miliőjében, s mert szimpatikusnak találja Ryot, segít kézre keríteni a szemtelen kis Wongot, az utcakölyköt. Nyilván sokan emlékezünk még a jópofa Gorora a yokosukai kikötőből: nos hozzá hasonlóan Wong is a barátunkká válik, sőt némi huzavona után a vagányok főnökét, a kissé (vagy inkább nagyon) fellengzős Rent is sikerül szövetségesünknek megnyerni. Szükségünk is lesz rá, mert Lishao Tao mester segítségével (mely titulus amúgy egy attraktív külsejű leányzóhoz tartozik, akinek a polgári neve Xiuying Hong) végül azt derítjük ki, hogy Yuanda Zhut elfogta a Lan Dinek dolgozó Yellow Head banda, és Kowloonba vitték. A felettébb érdekes városban, ahol a romos felhőkarcolók szinte egymásba érnek, s a zsúfoltság miatt még a házak folyosóin is üzlethelyiségek sorakoznak, egy Dou Niu nevű hatalmas óriás, és annak fiús barátnője, Yuan a teljhatalmú úr. A szervezet jónéhány tagját kell laposra vernünk, hogy végül elérjünk a főnökökhöz, és kiszabadítsuk az öreg Yuanda Zhut, akitől aztán megtudjuk Lan Di indítékait, s hogy mihez szükséges a két tükör... A Lan Divel való összecsapás persze még elmarad (elvégre a teljes történetnek még mindig csak az elején járunk), viszont a tükrök származási helyén, Bailuban, az eldugott kis kínai faluban végre megismerkedünk az aranyos kislánnyal, a Ryonál két évvel fiatalabb Shenhuával. Minthogy mind az előző résznél, mind most a folytatásban is az ő monológja hallható a játék bemutatójaként (ha a címképernyőnél nem nyomunk semmit), nyilván jelentős szerepet tölt majd be Ryo életében. Elvégre azt is tőle tudjuk meg, hogy tulajdonképpen mi is az a Shenmue...

A betondzsungel

Nekifogva a játéknak az első szembetűnő dolog az, hogy döbbenetesen kusza a város. A grafikusok által felépített Hong Kong jóval nagyobb, mint Yokosuka volt. Több órányi játék után is könnyen eltévedhetünk, s ha nem jegyezzük meg a fontos helyek hollétét, utcákon való bolyongással kell eltöltenünk rengeteg időt. Pedig annak ellenére áll így a dolog, hogy a készítők annyi segítséget adtak a tájékozódáshoz, aminél elképzelni se lehet többet. Az utcasarkokon 10 dollárért mindenhol vásárolhatunk térképeket, amiknek a kivetített (átlátszó) képét azután a képernyő bal alsó sarkában láthatjuk, mindig az aktuális helyzetünkhöz igazítva. Az egyes kerületek rajzából lassanként összeálló teljes térképet egyben is behívhatjuk, s ahogy a kezünkben forgatjuk azt, úgy forog el Ryo is. Ha már tudjuk, melyik kerületbe igyekszünk, gyerekjáték az egész. Jóllehet egy-egy kerület felkutatásával még nem vagyunk sehol sem, hiszen a háztömbök aljában rengeteg üzlet található, azt megfejelve pedig mindenhol utcai árusok között kell szlalomoznunk. Az első rész után feltűnően több, eszméletlen mennyiségű járókelőt képes elővarázsolni a játék, igazi tömeg van a forgalmasabb pontokon. És ez a tömeg még intelligensebb, mint korábban, ami újabb nagy segítség. Ugyanis most nem csak passzióból szólíthatjuk meg az ismeretleneket, hanem Ryo – teljesen logikusan – mindig automatikusan a keresett utca vagy üzlet helyéről tudakozódik. A kérdéseinkre ugyan nem mindenki tud vagy akar választ adni (az egyik műszakicikk-kereskedésben például durván elzavarják a vásárolni nem szándékozó turistát), viszont ami igazi újdonság: ha egyáltalán kapunk, akkor sokkal pontosabb útbaigazításokat, mint a korábbi részben. Az árusokat kérdezve azok részletes támpontokat adnak, vagy épp rá is mutatnak a kérdéses helyre – már amennyiben az a közelben van. Még segítőkészebbek a járókelők, akik gyakran vannak olyan kedvesek, hogy elvezetnek minket a konkrét címhez. Ryo ilyenkor automatikusan követi őket, s eközben mi legfeljebb gyönyörködhetünk a tájban – hiszen az analóg karral továbbra is nézelődni lehet. (Igaz, arra is van mód, hogy elszakadjunk az idegenvezetőnktől – amennyiben például kifogunk egy öregasszonyt, aki olyan lassan vánszorog, hogy már bosszantóvá válik a városnézés.) Megérkezve a célhoz, azt bejelölhetjük a térképen, ahová három különböző színnel rakhatunk le X-eket. Az imígyen felújított térképezésen kívül igazán remek megoldás továbbá, hogy amikor az éjszaka beálltával aludni



Megütni egy öregembert? Nem is olyan egyszerű...

Gyerünk a zaciba be!



Ryo egyik kedvenc hobbija a „kindertojás" japán megfelelőjének a vásárlása, s erről a szokásáról Hong Kongban sem mond le. Ez a hobbi néha még hasznos is tud lenni: amikor megszorulunk anyagilag, lám milyen jól jön az előző részből nálunk maradt néhány műanyag figura, amiket pénzre válthatunk bármelyik zaciban – néhány egyéb tárggyal egyetemben. Találhatunk (illetve az üzletekben kérhetünk) prospektusokat, amelyeken utánanézhetünk, melyik helyen adnak többet egy-egy dologért. Természetesen ha valamiből egy teljes sorozatot tudunk biztosítani, azért több pénz jár.



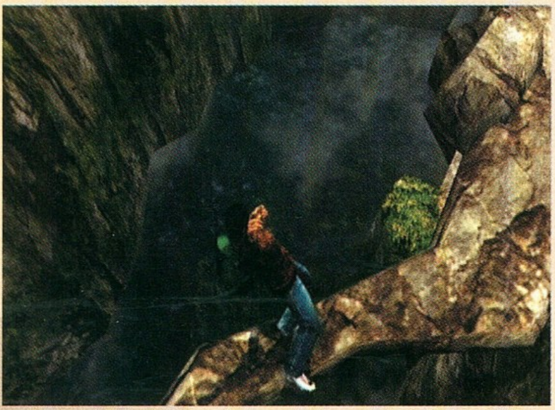
■ 10$-t még a bolondnak is megér egy térkép



■ Veszélyes ugrás, de a közeledő Dou Niu még veszélyesebb



■ Úgy tűnik, sikerült elsajátítanom ezt a dobást



■ A hegyvidéki élet nem teljesen veszélytelen

kényszerülünk, reggel az előző nap felkeresett helytől folytathatjuk a nyomozást – megspórolva az újabb keresgélést.

Mit is kell nyomni?

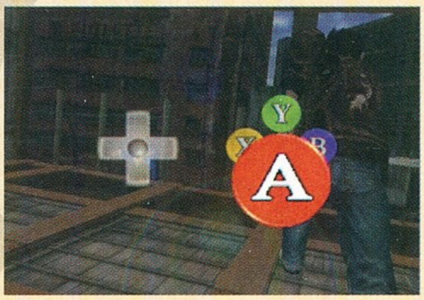
Hogy miként hívhatjuk be a térképet, illetve végezhetjük el a fent említett jelöléseket, arra nyomban választ kapunk, ha a képernyő jobb alsó sarkára pillantunk. Suzuki mester kissé „Zeldásra" vette a figurát: hogy melyik gomb milyen cselekvést idéz elő, az függ attól, hogy épp mi van hősünk előtt. Ha mondjuk egy polcot vizsgálunk át, az se mindegy, hogy épp merre bámulunk: azaz rá kell közelítenünk a kiszemelt tárgyra (L). A dinamikusan változó irányítást a Zelda mintájára folyamatosan kijelzi a játék, ezért nem csodálkozunk azon, hogy az X-szel például egyszer a jegyzeteinkbe nyerünk betekintést, másszor meg az ajtókat tudjuk nyitni vele. A jegyzetfüzetünkbe ezúttal is minden feljegyzésre kerül, tehát aki bizonytalanná válik, mindig utánanézhet a következő lépésnek. A teleírt lapok egyre sokasodnak, de minthogy a cselekmény elég lineáris, ezért mindig csak az utolsó feljegyzések fontosak. Szó se róla, a Shenmue-nak már az első része is attól volt különleges, hogy a szűkebb értelemben vett cselekményen kívül számtalan más dolgot tehettünk, s több olyan apróbb részlet volt, amiket másképp élhettünk meg. Ez részben a folyamatosan múló (kissé felgyorsított) időnek is volt köszönhető, hiszen a napszakok változásával másfajta emberekkel futhattunk össze. Amikor pedig egy nap már nem volt semmi fontos dolgunk, szabadidőnk eltöltéséről játéktermek (benne Hang On-, illetve Space Harrier automatával), vagy egyéb szórakozóhelyek felkeresésével gondoskodhattunk, vagy akár vásárolgathattunk mindenféle vackot. Nos, ez most is ugyanígy van, sőt most akad olyan eset is, amikor egy teljes nap nincs semmi lényeges teendőnk. Sietségre sosincs okunk: ha valahonnan el is késünk, másnap újra próbálkozhatunk. (Kivételt az az eset képez, ha netán augusztusig vacakolunk, akkor – az első részhez hasonlóan – Ryo végzete sötétbe borul, és meghal. Ergo bizonyos határidőt azért nem szabad túllépni.) Érdekes újítás, hogy a holtidőket át lehet ugrani. Amikor valahol várakozni kell, a játék mindig felkínálja „várakozás" opciót, amivel automatikusan a szükséges időponthoz pörgethetjük az órát. Hogy ez jó-e vagy sem, azt ki-ki döntse el maga. Tény, hogy sokan kifogásolták az előző rész kissé döcögős menetét, hogy néha rá voltunk kényszerítve a lumpolásra, de szerintem pont ez adta meg a Shenmue egyedi hangulatát. Éppen attól volt több, mint egy átlagos kaland, hogy Ryo minden egyes napját reggeltől estig végig kellett kísérnünk. Ismervén az egyszeri játékos türelmetlenségét biztos vagyok benne, hogy most ezeken a pontokon mindenki automatikusan rábök a várakozásra, holott így számos mellékszálról lehet lemaradni, mint például a Xiuyingnak segítő kislány, Fangmei névnapjáról.



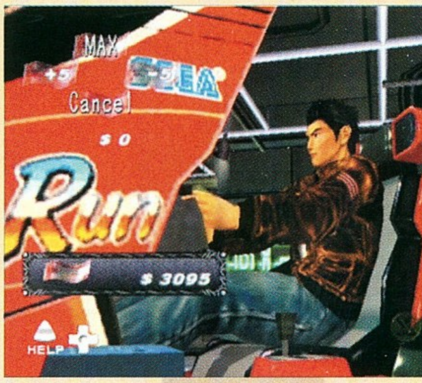
Amikor felpörögnek az események

Ha már a mellékszálaknál tartunk: előfordulhat, hogy a saját hibánkból vagyunk kénytelenek vargabetűt leírva eljutni egy adott ponthoz. Amikor például ráakadunk a tolvaj Wongra, az egy maréknyi üveggolyót hajít az utunkba, s ha vagyunk olyan bénák, hogy elcsúszunk rajtuk, akkor bottal üthetjük a szemtelen kölyök nyomát, majd kereshetjük máshol. Az ilyen reflexeket kívánó helyzeteket már jól ismerhetik a gyakorlott Shenmue-rajongók. Az ún. Quick Time Event részeknél izgalmas jeleneteknek lehetünk tanúi, amelyek kimenetele attól függ, képesek vagyunk-e időben lenyomni a képernyőn felvillanó gombokat. Magasban egyensúlyozás, üldözés, sőt bunyózás is van ilyen megoldással. Újdonság, hogy Suzuki mester ezeknél a részeknél is beiktatott kombókat, vagyis a bonyolultabb mozdulatoknál bizonyos kombinációkat kell roppant gyorsan bevinnünk, melyhez a D-padot is használnunk kell.

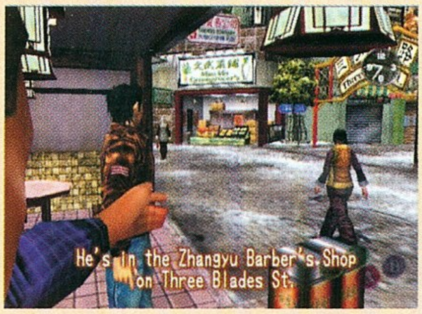
Az akciórészeken belül persze ezúttal is van valódi bunyó is, ami szintén meghatározó eleme volt már a Shenmue 1-nek is. Ezeknél már nem Jackie Chan módra megkoreografált jele-



■ Ryo halálugrása már egy komolyabb kombót igényel



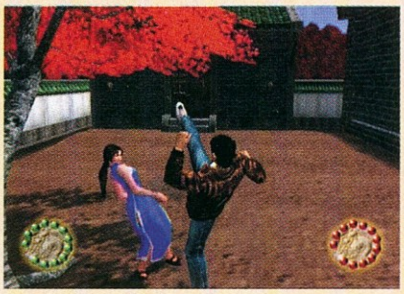
■ A pénzem elég pár menetre – csak nehogy augusztusig itt ragadjak



■ A városlakók többnyire nagyon segítőkész útikalauzok



■ Már csaknem minden negyed szerepel a térképemen

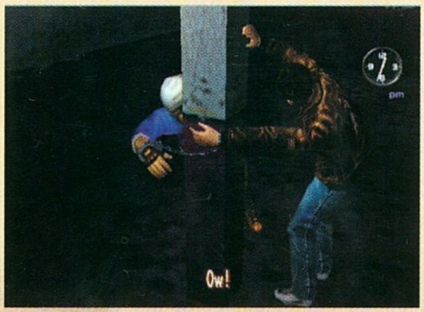


■ Hova hajolgat már ez a tyúk?



■ Kutyaszorítóba kerültem – méghozzá a fő-kutyáéba

neteket láthatunk (mint az említett QTE verekedéseknél), hanem kőkeményen osztani kell az ellent – amolyan Virtua Fighteres stílusban. Ahogy haladunk a játékban, Ryo új mozdulatokat tud megtanulni a különböző mesterektől, vagy akár a mellékszereplőktől is, illetve arra is van mód, hogy kung-fu tekercseket vásároljunk egy adott boltban, s azokról lessünk el új technikákat. Ezeket a technikákat azután utcai harcokra benevezve gyakorolhatjuk, vagy ha nem akarunk pénzt kockáztatni, elmehetünk esetleg egy olyan nyilvános helyre, ahol



■ Ez a bilincs határozottan hátráltat minket a menekülésben

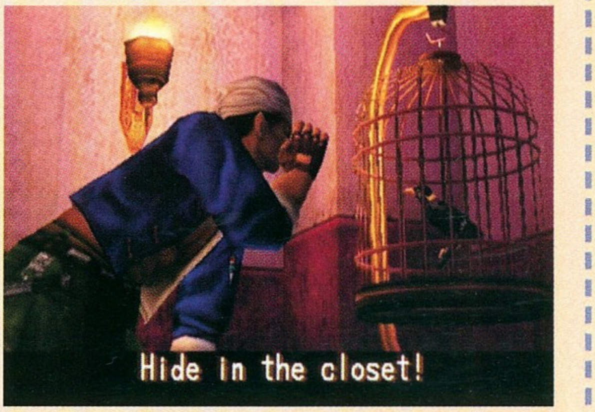
mások is gyakorolnak. Noha sokat amúgy nem kell kockáztatnunk, mert az egyik legfontosabbat még nem is említettem: bárhol lehet menteni! A szerencsejátékoknál ez kiváltképp örvendetes: ha netán vesztünk, elég csak visszalépünk a címképernyőhöz (az összes gomb + a Start lenyomásával), s visszatölteni a legutóbbi fordulót.

Osszunk, szorozzunk!

A Shenmue II-nél szebben aligha búcsúzhatott volna Suzuki mester és a gárdája a Dreamcasttól. Négy GD-ROM-ot töltöttek meg csordultig izgalmas jelenetekkel, csodás tájakkal, gyönyörű zenékkel. Új utazásunk két hatalmas városrészt és egy vidéki kirándulást foglal magában, rajtuk megannyi részlettel: az előttünk felreppenő városi galambokkal, vagy épp azzal a sajátosan Hong Kong-i városképpel, amint felnézve a magasba egy utasszállító gép kiengedett kereke szinte súrolja a házak tetejét. No és az utcákon azzal a rengeteg emberrel, akik tesznek-vesznek, a megeredő esőben esernyőt vesznek elő, s ha hozzájuk fordulunk, néha nemcsak útba igazítanak minket, hanem mesélnek magukról is. Csak a mellékszereplők szinkronhangjaihoz több tucat, sőt talán több száz emberre volt szükség – tehát iszonyatos teljesítményről van szó. Persze ha már itt tartunk, abban viszont elmarasztalhatjuk a játék PAL verzióját, hogy csak feliratozva van európai nyelven (igaz, úgy viszont négy nyelven beszél a játék), s japánul gagyognak mindenütt. Noha azt el kell ismerni, hogy a korábbi résszel összehasonlítva mintha a japán színészek több beleéléssel játszanák a szerepüket.

A végső számadásnál tehát ismét elmondhatjuk, hogy már csak ezért az egy játékért érdemes volt Dreamcastot vennünk. Márpedig Shenmueből ugyebár ez már a második, úgyhogy summa summarum kétszeresen is jó vásárt csináltunk.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Ren végre megtalálta az igényeinek megfelelő beszélgetőpartnert



■ Érdekes rajz Shenhuánál: nem véletlen, hogy Ryot odavezérelte a sors

Szerencse fel!



A játékban több helyen is köthetünk fogadásokat. Ha szkanderban, bunyóban vagy dartsban hívunk ki valakit, ott az „erőnk", illetve az ügyességünk nagyban befolyásolja a nyerési esélyeinket, de vannak színtiszta szerencsejátékok is. Mondjuk mivel bárhol lehet menteni, a nyerési esélyeink ezeknél is elég jók. A játéktermi félkarú rabló mellett az eldugott helyeken kockajátékot játszhatunk különböző tétekben. Általában jelezve van a minimális és a maximális tét, vagyis mindig a zsebünknek megfelelő helyekre látogathatunk, s hamar megsokszorozhatjuk a vagyonunkat.

■ POZITÍVUM

- Csodásan kitalált történet és akció
- Óriási betondzsungel
- Eszelős mennyiségű mellékszereplő

■ NEGATÍVUM

- Nincs angol szinkron
- Nem lesz több rész DC-re
- Kicsit sokat töltöget

■ BARÁTOK KÖZT

Shenmue II		
Omikron – The Nomad Soul	01/04	88%
Dragon Riders	01/10	85%

GRAFIKA	99 %
HANG	96 %
ÉRTÉK	98%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.shenmue.com

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

FÉNYESEN CSILLOG A SÖTÉT SZÖVETSÉG!

TÍPUS AKCIÓ-RPG **KIADÓ** VIRGIN **FEJLESZTŐ** SNOWBLIND STUDIOS **MEGJELENÉS** 2001.12.14. PAL

Amennyiben valaki platformtól függetlenül kedveli a színvonalas szerepjátékokat, annak biztos nem kerülte el a figyelmét az 1999-ben PC-re megjelent Baldur's Gate. Ezt 2000-ben követte a folytatás, ami az egyik legmonumentálisabb videojáték mind a mai napig – ha minden apró részletet fel akarunk fedni benne, akkor könnyedén eltölthetünk vele 100-150 órát (a később megjelent kiegészítő lemez ezt az időt tovább növelte)! A hatalmas sikernek köszönhetően még regény-formában is megörökítették (igaz, elég gyengécske lett), pedig ez nem sok programmal fordul elő. Szinte azonnal szóba került egy konzolos átirat, és eredetileg egy Dreamcast-verziót terveztek, mely egy-az-egyben megfelelt volna az eredeti PC-snek. Mivel az irányítást nem sikerült megfelelő módon megoldani, és a Dreamcast sem lett



Meglehetős rútságok várnak ránk a föld alatt



Kedvenc kardom. Razieltől loptam...

olyan népszerű, mint azt várták, ezért leállították a projectet, és kiadták egy független fejlesztőcsoportnak a feladatot: készítsenek egy könnyen irányítható, konzolos szemléletű programot Baldur's Gate címmel.

A Snowblindnél a fiúk azzal kezdték a munkát, hogy messzire hajították mindent, aminek a legkisebb köze is volt a PC-s verzióhoz, példának okáért a 2D-s megjelenítést, a csapatjátékot vagy a karaktermanagelés fáradságos feladatát. A keresztelőben a Dark Alliance alcímet elnyert játék színtiszta szerepjátékból egy akció-RPG-hibriddé vált – azok, akik csak cím alapján, gyanútlanul közelítenek a programhoz, igencsak meg fognak lepődni. A játék során szörnyek ezreit fogjuk leölni (cseppet sem túlzás!), míg a logikai feladatok kimerülnek a kapcsolók megtalálásában, majd aktiválásában.

A Dark Alliance azon túl, hogy hihetetlenül élvezetes játék, egyike a legszebb PS2 programoknak.

A játék elején karaktert kell választanunk. (A megfogalmazás nem véletlen: sajnos nem kreálhatunk magunknak saját kalandort.) Talán ez a játék legfőbb hibája, hiszen valószínűleg mindenki sokkal szívesebben vezette volna harcba saját figuráját, mint a választható három klisé egyikét. A három karakternek semmijét nem módosíthatjuk, így kizárólag törpe harcossal, ember kószával vagy elf sorceress-szel (utóbbi egy új kaszt az ADD harmadik kiadásában, melynek – a mezei varázslóval ellentétben – nem memorizálnia kell a mágiákat, hanem pontokból varázsolhat) vághatunk neki a kalandoknak; hogy legalább a nemüket miért nem lehet megváltoztatni, az valószínűleg örök rejtély marad. Az még érthető, hogy egy ilyen „gyakós" kalandba miért nem vihetünk tolvajt, vagy miért nem engedtek olyan speciális karaktert kreálni, mint az illuzionista vagy a druida – de könyörgöm, miért nem lehet legalább lovagot vagy papot indítani?!

A játék története meglehetősen lassan indul be. Az introban azt láthatjuk, amint hősünk megérkezik Baldur's Gate városába, majd ezt követően átélheti a helyi népszokások legkellemetlenebbikét, a rablógyilkosságot. Szerencsére az örök közbelépésének köszönhetően ebből mindössze a rablást sikerül megvalósítani, a gyilkosságot az elkövetők mindössze kilátásba helyezik, majd lelépnek



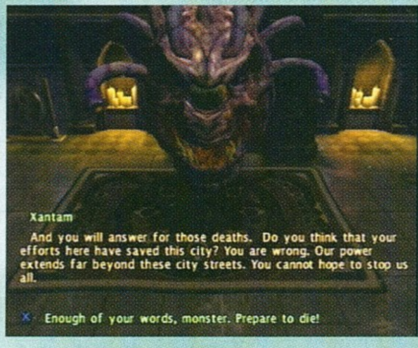
Baldur's Gate történelem dióhéjban

Az ADD Forgotten Realms világának Faerun kontinensén elterülő Baldur's Gate város 1998-ban lett világhírű a PC-s RPG-k világában, ekkor jelent meg a BioWare fejlesztőcsapat hasonló című játéka. A program igaz heroikus fantasy RPG volt, tele mellékküldetésekkel, a csapatba felvehető kalandorokkal, 90-nél is több varázslattal és iszonyatosan hosszú játékidővel. A siker nem maradt el, eleddig több, mint 1.2 millió fogyott a játékból, amely minden helyen elnyerte az év RPG-je címet. A sietve kiadott kiegészítő lemez (Tales of the Sword Coast) már kevéssé volt sikeres, hiszen mindössze négy új helyszínt hozott a játékba, melyek legtöbbje frusztráló, csapdákkal és élőhalottakkal teletömött labirintusrendszer volt.



A második rész 2000 végén került a boltokba, s a BioWare-nek sikerült felülmúlnia önmagát: a játék minden szempontból jobb lett, mint elődje, habár az eladási adataik szinte teljesen megegyeznek. Technikailag is sokat fejlődött, hiszen magasabb felbontásban is lehetett játszani, és már kihasználta a 3D-s grafikuskártyák nyújtotta előnyöket is. Ám ami még ennél is fontosabb, a játékmenet is sokkal élvezetesebb lett, és sokkal nagyobb szerepe lett a központi karakternek a történetben. Százhúsz óránál is több játékidő, küldetések százai, elsajátítható varázslatok tucatjai vártak a kalandorokra. A fél évre rá kiadott kiegészítő (Throne of Baal) tulajdonképpen a sztori lezárása volt, amelyből kiderült, hogy miért is kellett végigküzdenünk összesen 11 CD-t – csak, hogy lelőjük a poént: Baal, a gonosz isten visszatérését akadályoztuk meg.





■ Soxemű Xantam fenyegetőzik



■ Ha ezt meghúzom, jön egy szörny és lever

csatornaiánt. Ezek után kezdődik kalandunk, amely három fejezetre bomlik. Az elsőben „mindössze" az lesz a feladatunk, hogy rendet tegyünk a várost molesztáló tolvajklánok között (magyarul: le kell hentelnünk mindenkit a város alatt húzódó csatornarendszerben – a gondokat okozó klán vezetője egy Beholder lesz). A második fejezet már a városon kívül játszódik, itt a hegyekben kell tevékenykednünk, különféle jégbarlangokat kell felfedeznünk és farkasok, fagyóriások tucatjait kell lemészárolnunk. A harmadik epizódban jutunk el a konklúzióhoz: a szálakat a háttérből a Forgotten Realms általános gonoszdijai, a drow-elfek mozgatták, őket is le kell hát csapnunk. A játék végigvitele körülbelül 15-20 óránkba fog kerülni, ami ugyan messze van az eredeti játék százórás hosszától, de egy akciójáték esetében ez igen jónak számít.

A karakterek fejlődése nagyjából követi az ADD rendszerét: a leölt szörnyek után tapasztalati pontokat kapunk, majd azokból összegyűjtve jó sokat, szintet lépünk. Ez azzal jár, hogy életerőnk és varázspontjaink száma jótékonyan megnövekszik, valamint kapunk néhány képességpontot is (minél magasabb szintet érünk el, annál többet). Ezeket – tadaaa! – képességeink növelésére használhatjuk fel, amelyek a választott karaktertől függenek: a varázslónő például ebből „vásárolhat" magának új mágiákat, míg a kósza az általa kilőtt nyílvesszőket láthatja el különleges effektekkel (tűzgolyó, villámcsapás és egyéb nyalánkságok vár-



■ Ha ezt túlélem, elmegyek Larának dublőrködni



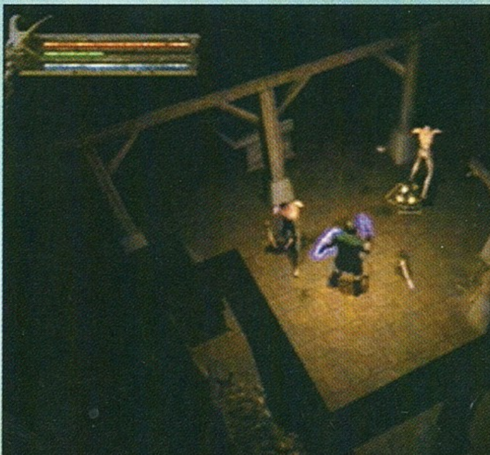
■ Grath a törpék országában

nak ránk magasabb szinteken). Maga a harcrendszer egyébként igen egyszerű – odaállunk az ellenfél elé, és lenyomjuk a támadás gombját. Ennyi – ennél egyszerűbbre nem is lehetett volna megcsinálni. Ha gyorsan nyomogatjuk a gombot, akkor karakterünk kombózni fog: tőrnél ez gyors szúrásokat jelent, míg szálfegyvereknél erőteljes suhintásokat. Arra azért nem árt vigyázni, hogy minél nagyobb egy fegyver, annál több időnek kell eltelnie két támadásunk között – a legjobb megoldás kétségtelenül az, hogy mi támadunk először. A kósza fő fegyvere az íj (technokratáknak a nyílpuska), ezt kicsit nehéz megtanulni jól kezelni, ugyanis az ellenfelek hajlamosak arra, hogy elmászkáljanak lövéseink elől.

A képességpontok elköltésén kívül mindössze a felszerelésünk kiválasztásában befolyásolhatjuk karakterünk erejét. Ez igen fontos lesz, szinte minden új fegyvert meg kell vizsgálnunk, hogy nem jobb-e annál, mint amit éppen használunk. Ezen a téren tényleg beleadtak anyait-apait a fejlesztők, csak hosszúkardból több, mint 50-féle ta-



■ Gyerünk fiúk, ne lógjatok ki a tornasorból!



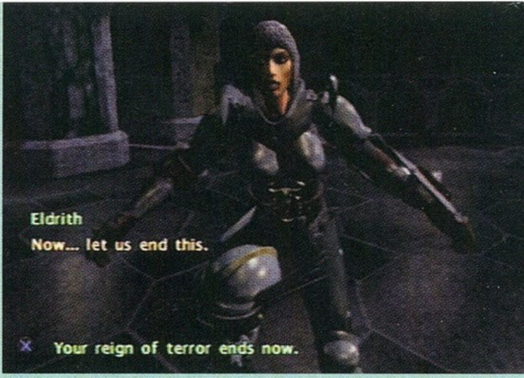
■ Fejetlenség, avagy kimaradt jelenetek a Silent Hill 2-ből



Affene, elszabadultak a vezetékek!



Nem elég, hogy cikkcakkban kell futnom, de még holmi minotauruszok is akadályoznak



Kezdődik az utolsó csata, mindenki kösse fel a gatyát!



Na EZT már szeretem!

lálható a programban. És akkor még nem beszéltünk a legkülönfélébb tőrökről, rövidkardokról, lándzsákról, alabárdokról, íjakról és nyílpuskákról. (A menüben egyébként minden fontos információt megtudhatunk a nálunk levő fegyverekről, nem kell mindenféle „azonosítás"-varázslatokkal küszködni.) Páncélok tekintetében is hasonlóan nagy lesz a választék, itt Barbie-baba-szerűen öltöztethetjük hősünket – cserélgetve a sisakot, a páncélt, a kesztyűt és a csizmát. Ezen felül a varázsitalok lesznek fontosak, melyeknek három nagy csoportja van: az elsőbe a gyógyító löttyök tartoznak (ezek piros színűek), melyek – eltérő mértékben – visszaállítják életerőnket. A kék folyadékok a varázserőt töltik vissza, míg a feketék, a „Recall"-italok visszavisznek minket a bázisunkra (az első fejezetben például a kocsmába), ahol eladogathatjuk az összeharácsolt kincseket, valamint beszélgethetünk a különféle küldetéseket adó személyekkel.

Szerencsére a varázsitalokat nem feltétlenül a menüből kell használni, hanem az L2 és R2 gombokkal bármikor használhatjuk őket. A könnyű irányíthatóság egyébként a játék egészére igaz, egyedül az ugrálós részekkel fog néha meggyűlni a bajunk, de ezekből nincs túl sok. A menük is igen egyszerűek, sosem fogunk eltévedni bennük, mint az néhány RPG-ben megtörténhet.

Talán az egyik legjobb dolog a játékkal kapcsolatban a kooperatív-mód kipróbálásának lehetősége, ilyenkor kicsit a régi Gauntlet-játékokra emlékeztet a BGDA. A hangulat nagyszerű, és kitűnően lehet együttműködni (ajánlott a harcos-varázslónő páros indítása, így lehet leginkább kihasználni a kasztok eltérő képességeit) – ha lehetőséged van így elkezdeni a játékot, mindenképpen ez ajánlott. Igen kellemes az a lehetőség, hogy bármilyen karaktert választhatunk, tehát ha már egyszer végigküzdöttük a játékot normál szinten, akkor az így feltápolt figurát próbálhatjuk ki akár kooperatív-módban, akár nehezebb fokozatokon is (a starttal előhívható menüben a Change Player-menüponttal tehetjük ezt meg). Amennyiben végigvisszük a játékot, megnyílik a Gauntlet-opció, ami nem más, mint egy időre menő labirintus-tisztogatás. Itt 15 percünk lesz arra, hogy minden szobában kiirtsuk az ott tanyázó lényeket – többek között egy csapatnyi Umber Hulk és egy Onyx gólem is a likvidálandók között van. Még szerencse, hogy itt nem a saját karaktereinkkel kell próbálkozni, hanem az Elfeledett Birodalmak talán legismertebb hősével, Drizzt Do'Urdennel, a renegát drow elffel. Drizzt a regényekből megismert felszerelésekkel rendelkezik (mithril láncing, valamint két mágikus szablya), nem csoda, hogy vele még az oly félelmetes szörnyek is viszonylag könnyedén legyőzhetőek. Az csak hab a tortán, hogy a normál játék alatt is irányíthatjuk Drizztet, ha a Gauntlet-mód legyűrésével előhívott Extreme nehézségi fokot is teljesítjük.

A Dark Alliance azon túl, hogy hihetetlenül élvezetes játék, egyike a legszebb PS2 programoknak. Mindegy, hogy a karakterekről, a varázslatok effektjeiről vagy a környezetről van szó, a játék tökéletes ilyen szempontból. A személyes véleményem az, hogy ez A legszebb PS2-játék, jobban néz ki, mint a MGS2 vagy az FFX – egyszerűen mindent üt (habár ezzel többen nem értenek egyet itt a szerkesztőségben)! A karakterek gömbölydedek (főként Alyth, a kocsma elf tulajdonosnője), poligonok ezreiből épülnek fel. A táj fantasz-



Húzom a csíkot. Illetve a hullámokat.



Na, csak sikerült kifektetni ezt a dögöt...





■ Hohó, erre nem számítottál, mi, picim?!



■ Egy szerencsés mozdulatnak köszönhetően megúsztam azt a csúnyaságot



■ Jól van, jó kis ogre: térdel és pitizik!

tikusra sikerült, még a nem túl változatos pincéket, csatornákat is sikerült kiválóan megalkotni. A fontosabb termek, helyszínek megvalósítása pedig egyszerűen fenomenális, mindent a lehető legrészletesebben megrajzolt textúrák borítanak; s a tortán a habot a fantasztikus fényhatások jelentik. Mindegy, hogy a lobogó fáklyák fénye világítja meg hősünket, vagy a Meteoreső varázslatunk effektjei vetülnek a részletesen megmunkált szobrokra – el fog állni a lélegzetünk, mert ilyet eddig még nem nagyon láthattunk! Két dolog még ebben a grafikai parádéból is kiemelkedik. Az egyik a víz megvalósítása, ami minden hasonló próbálkozást nevetségessé tesz – egyszerűen hihetetlen, hogy milyen klasszul oldot-



■ Ki jégbarlangban kel, aranyat lel

ták meg a hullámokat! A víz akár segíthet is, hiszen ha nem tudjuk, hogy hol van egy láthatatlan ellenfél, akkor a tóba/szennylébe/tócsába bemenekülve láthatjuk, hogy hol járkál – csak a felvert hullámokat kell figyelnünk. A másik dolog, ami káprázatos, az a szörnyek kinézete: aki már játszott ADD-t, az valószínűleg még jobban fogja ezt értékelni, de a hatalmas fagyóriás látványa, amint parányi törpénk fölé magasodik (legalább négyszer akkora, mint mi) mindenkit le fog nyűgözni. Legalább harminc ellenfél-típussal fogunk találkozni, de ez valójában sokkal szélesebb palettát jelent, hiszen még zombiból is többféle kinézetű akad, nem is beszélve mondjuk a patkányemberekről. A fontosabb szörnyek, főellenfelek mind-mind rémisztően néznek ki – a tucatnyi szemével varázsoló Beholdertől kezdve az irdatlan méretű fagyókányig pont olyanok, ahogy elképzeltük őket az asztal körül játszva. A hullák pedig nem tűnnek el, hanem a padlón maradnak, örök mementójául hentelésünknek.



A tökéletes grafika, a tökéletes kezelhetőség, az egyszerű, de élvezetes játékmenet tökéletes játékot jelent? Esetünkben sajnos nem. Ennek legfőbb oka az, hogy a játék már túlontúl egyszerű. Teljesen lineáris pályák várnak ránk, elágazásokat szinte csak akkor találunk, amikor az egyik járat végén van egy kapcsoló, ami a másik járat végén levő ajtót nyitja. Ehhez járul, hogy az ellenfelek – gyönyörű kinézetük ellenére – nem túl okosak, minden taktikai érzék nélkül rohamoznak, vagy nyilaznak. Együttműködésnek még a leghalványabb jelét sem mutatják, egyenként rohannak ránk, így könnyű prédává válnak. A helyzetet tovább rontja a zenék „majdnem-hiánya". A dallamokat alig lehet hallani (az opciók között maximumra kell húzni őket, hogy halljunk valamit), és csak igen ritkán szólnak. Az idő legnagyobb részében teljes csendben totyogunk egyik teremből a másikba, mindössze a kardcsapások, illetve a szörnyek hangjai törik meg a némaságot. Ezek a hangok ugyan igen jól sikerültek (ráadásul minden szereplő tökéletes ajakszinkronnal beszél), de mégis nagyon hiányzik egy hangulatos, lelkesítő, vagy éppen félelmet keltő zene.

A Dark Alliance tulajdonképpen nem más, mint egy 3D-be átültetett Diablo-klón, amely egyszerű ugyan, ámde annyira élvezetes vele játszani, amit csak igen ritkán élhetünk át. Mivel a sztoriról szinte ordít, hogy folytatni fogják a programot (ehhez csak az kell, hogy elegen vegyék meg, és a kiadó is lásson fantáziát ebben), néhány területen mindenképpen fejleszteniük kellene a játékon. Meg kell szüntetniük a linearitást, legalább néhány helyen kell választási lehetőséget adni a játékosoknak; valamint ütős zenét kreálni, és – mivel a folytatás leghamarabb egy év múlva jelenhet meg – az internetes játékra is nagy figyelmet kellene fordítani. Akár lesz Dark Alliance 2, akár nem, mind az akciójátékok, mind az RPG-k rajongóinak ki kell próbálniuk ezt a programot!

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ Még ha ez nem is látszik, ura vagyok a helyzetnek



■ Ork barátunk szótára nem túl változatos

POZITÍVUM

- Technikailag szinte tökéletes
- Változatos környezet
- AD&D-rajongók imádni fogják a szörnyeket

NEGATÍVUM

- Nem lehet karaktereket csinálni
- Nagyon hiányzik a hangulatos zene
- Aki igazi RPG-re számít, az csalódni fog

BARÁTOK KÖZT

- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Diablo (PSX)

GRAFIKA	98 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	91%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.interplay.com

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2

MESSIÁS VÁMPÍRFOGAKKAL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS MEGJELENÉS 2001.10. NTSC 2001.11. PAL

Mivel a Soul Reaver 2 már nem az első tagja az Eidos-féle „Kain-hagyatéknak" és még csak nem is második (hiszen a Blood Omen is ide tartozik), nyilván sokan vannak, akik már otthonosan mozognak Nosgoth földjén – a félelmetes vámpír, Kain hazájában. Az újonnan érkezők részére nehéz tömören megfogalmazni, hova is csöppen az ember: hirtelenjében legyen elég annyi, hogy Nosgoth földjéért több évszázados harc folyik az emberek és a vámpírok között. A vámpírok azt állítják, ők a jogos tulajdonosai a földnek, míg az emberek, élükön a Sarafan harcos-szerzetesekkel, egyszerűen csak lépfenének, pestisnek tartják a vámpírokat.

A Soul Reaver első részében egy igencsak különleges lény szerepét osztották ránk: egy olyan vámpír történetét ismerhettük meg, mely vér helyett eltévelyedett lelkekkel táplálkozik. Méghozzá olyan lelkekkel, amelyeket halhatatlan, vérszívó vámpírok birtokolnak, akik az emberiség teljes kiirtásán fáradoznak – kiknek a vezetője maga Kain. Raziel egykor közéjük tartozott, de miután elárulták őt, a legnagyobb ellenségükké vált, és – szó szerint – tűzzel-vassal irtotta őket. Raziel keresztülkasul üldözte Kaint Nosgoth földjén, eközben végzett néhai testvéreivel, akik – míg ő egy évszázadig pihent (a jóvoltukból) Nosgoth legmélyebb zuhatagának az alján – teljesen átváltoztak, s elvesztették valamennyi emberi tulajdonságukat. Hatalmas szörnyetegekké váltak, mindegyikük egy-egy különleges képességgel – amiket aztán Raziel szépen el is orozott tőlük, midőn végzett velük. Azóta hősünk képes elviselni a vizet, ami amúgy tűzként égeti a közönséges vámpírok bőrét, képes a szellemi világban áthatolni a zárt rácsokon, lélekkardjával (a Soul Reaverrel) lőni is tud, és szert tett arra a képességre is, hogy megmássza az érdesebb falakat.

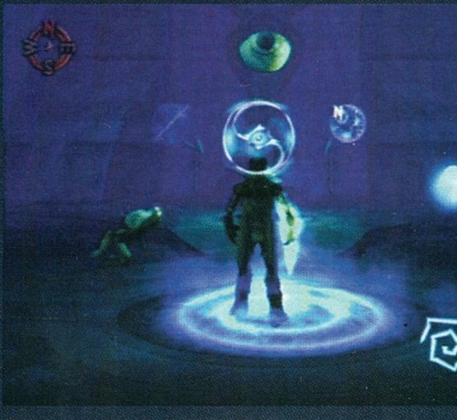
Mintha mi sem történt volna...

A maga idejében a Soul Reaver egy igen sokrétű, nagyon szép akciójáték volt, az elsajátítható tudást sok helyen, sokféleképpen kellett kamatoztatni. Mindemellett csavaros, fordulatokban gazdag volt a története is, melynek végén Kain a múltba menekült – úgyhogy türelmetlenül vártuk a folytatást. Ami a Soul Reaver 2-ben már az elején nagyon megnyerő: a korábban megtanult mozdulatokat (talán csak egyetlen jelentéktelen dolog kivételével) most is tudja Raziel. Minden úgy fest, mintha csak most hagytuk volna abba az előző részt – leszámítva persze a PS2 képességeihez igazított, igazán remek grafikát.

Habár eleinte ez utóbbi megállapítás sem igaz, hiszen a játék stílszerűen ugyanazzal a videóval indít, amivel az előző rész abbamaradt. A Kain és Raziel közötti végső összecsapásra a több évszázada halott varázsló, Moebius egyik időkamrájában került sor, s úgy tűnik, mintha Kain direkt csalta volna oda Razielt, s mintha minden lépésével előre számolt volna. Jellemző a kijelentése: „A szabad akarat csak illúzió." Azt állítja, hogy az ő végzetét már előre közölte vele Moebius, s hogy a Sarafan harcosok semmiben sem nemesebbek a vámpíroknál, sőt: ugyanolyanok... Miután bevégezte mondókáját, Kain eltűnik a bekapcsolt időgép portáljában, ahová továbbra is követi őt Raziel. Az utazás végén Razielt maga Moebius köszönti: üdvözli a Megváltót és a Pusztítót egy személyben, üdvözli Razielt a végzetében...

Ez a végzet most egyáltalán nem lesz olyan egyértelmű, mint aminek korábban indult. Merthogy a múltban megfordul a szereposztás: a Sarafan szerzetesek folytatnak hadjáratot a vámpírok ellen – mintha az egész világ a fonákjára fordult volna. Ebben a helyzetben mi sem tehetünk mást: kénytelenek vagyunk megvédeni magunkat a ránk támadó emberektől, s Sarafan papokat, vámpírvadászokat kell kardélre hánynunk, illetve azok lelkeit kell begyűjtenünk. (Habár később akadnak veszélyes démonok is.) Nem ítélhetjük el hősünket, amiért végül felhagy a vámpírok és Kain üldözésével, hiszen Razielnek azt kell





Elég volt a szellemeskedésből!



A förtelmes démonok még a túlvilágra is követnek



De jó, hogy mindenki engem támad



Razielnek nincs szüksége fegyverkovácsra

tapasztalnia, hogy lépten-nyomon csak eszközként használják. Mindenütt cselszövők, körmönfont konspirátorok veszik körül, akik a saját szájízük szerint próbálják irányítani a végzetét. Raziel így átáll a túloldalra – vagy még pontosabban fogalmazva egy harmadik oldalra: az igazságot próbálja kideríteni Nosgoth múltjáról, s a vámpírokról.

Egy „szellemes" világ

Korábbi mozdulatait tehát Raziel mind bevetheti, amit pedig még nem említettem (noha a legfontosabb): továbbra is képes átlépni a szellemek világába, majd onnan vissza. Midőn átlépünk a másik világba, a grafikusok ügyességének hála az egész táj a szemünk előtt alakul át, s jól megfigyelhető, mennyire torz, kissé szürreális képet mutat a halottak világa – ami ettől függetlenül mégis ugyanaz a világ. A túlvilági létnek megvannak a maga előnyei: olyan kapaszkodókra mászhatunk fel, amik a valóságban esetleg nem is léteznek (vagy ha léteznek, akkor nem lehet elérni őket), továbbá a túlvilágon se a víznek, se a mocsárnak nincs ellenállása, s a szelet sem ismerik. A szellemi világ mindezeken felül menedékként is szolgál Raziel számára, mert ha néha meg is hal, innen állandóan visszatérhet.

A szellemi világba bármikor átléphetünk, viszont visszatérni onnan csak bizonyos portáloknál lehet. Utóbbi tény sarkalatos pontja a játékmenetnek: sok helyen aszerint kell kidolgozni a továbbjutás stratégiáját, hogy hol helyezkednek el ezek a portálok. A túlvilágról való visszatérés másik előfeltétele, hogy Raziel elegendő bűnös lelket szippantson be: mint szó volt róla, ez az ő tápláléka, s ez a szellemi világra is vonatkozik. A kóborló lelkek begyűjtéséhez elegendő csak lenyomnunk a szippantás gombját, de vannak túlvilági szellemek, akikkel előbb meg kell küzdenünk, s miután átlátszóvá váltak, csak akkor fogyaszthatjuk el őket. A szellemek elég egyszerű ellenfelek, viszont csoportosan mégis gondot okozhatnak. Annál is inkább, mert ők is képesek a kóbor lelkeket begyűjteni, ha tehát nem szippantjuk fel őket, ők szippantanak magukba némi energiát, és újult erővel támadnak.

Az ide-oda lépkedéssel Raziel tulajdonképpen halhatatlan, azonban ez nem jelenti azt, hogy sosem fenyegeti őt veszély. Mint látható: még a szellemek világában is akadnak agresszív lények, ráadásul tegyük hozzá: az ellenség sorai között is van olyan démon, amelyiknek nem gond átlépni a határt. Ha pedig sikerül hősünket a lelkétől megfosztani, jön a Game Over – vagy legalábbis majdnem. Szerencsére meghalni tényleg nem lehet, mert időnként jelzőoszlopok raktározzák el a „spirituális energiánkat", illetve jókora obeliszkeknél tárolhatunk el néhány állást.

A megújult Reaver kard

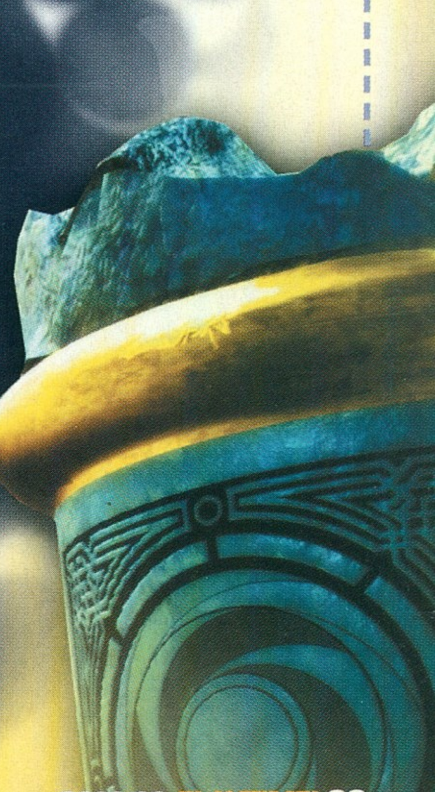
A folytatás érdekessége, hogy röviddel az indulás után Raziel ismét tanul valamit: immáron az anyagi világban is bármikor megidézheti a Soul Reaver lélekkardot, s nem szükséges hozzá életerő – épp csak az kell, hogy folyamatosan kaszáljuk az ellent, s a lelkeket a kard automatikusan magába szippantja. (Különben a mi energiánkat fogyasztja.) A Soul Reaver a legtökéletesebb fegyverünk (főleg ha a heves küzdelmekben kicsit „felizzítjuk"), de mindezek ellenére néha érdemes hagyományos fegyvereket is használni. Hogy miért is? Hát mert olyan „bájos", amikor egy bárd végére felnyársalunk valakit, avagy gurulnak a fejek, midőn suhintgatunk egy hatalmas pengével. Ezen felül nem árt figyelembe venni, hogy ha a bűvös kard gyűjti be a lelkeket, akkor vajon mi marad nekünk?! Amennyiben hagyományos fegyverrel gyilkolunk, akkor megmaradnak a lelkek, s azzal táplálhatjuk hősünket!

Újabb érdekesség a karddal kapcsolatban, hogy bizonyos kutaknál fel lehet tölteni a pengét elemi erőkkel. Ámbár ehhez a kardot előbb át kell kovácsolni: mindegyik elemhez egy külön műhely tartozik, s ezeket sorra fel kell keresnünk. Tulajdonképpen erről szól a játék: meg kell szereznünk az árnyékkardot, a fénykardot, szélkardot, és a tűzkardot, melyek elemi erejével évszázadok óta zárt szentélyekbe nyerünk bebocsátást. A Reaver ezúttal tehát nem csak fegyver, hanem kulcs is.



Íme a fénykard – Luke Skywalkernek biztos nem fog hiányozni

Vannak persze másfajta kulcsok is: a leggyakoribbak a pajzsok, amiket el kell vennünk a gazdáiktól, illetve vannak tükrök, amiket el kell forgatnunk, s tulajdonképpen a terelhető fény a kulcs. Mint ebből is tapasztalható, kicsit amolyan Tomb Raideres, avagy Indiana Jones-os a kaland: furfangos fejtörőket kell megoldanunk, gyakran a testi épségünk kockáztatásával. Annak ellenére, hogy elég nehéznek tűnnek a feladatok, nem azok, mert Raziel emberfeletti mozdulatokra képes. (Bár az is lehet, hogy pont ezért.) Guggolásból hatalmasakat tud szökkenni, a vízből (hasonló metódussal) úgy ugrik ki, mint egy delfin, s noha a szárnyait Kain megtépte, még vitorlázni is képes. A küzdelemben sem járatlan: a készítők rendszeresítettek egy „ellenség befogása" gombot, s miután azzal felvesszük a megfelelő





Moebius szelleme kissé deprimált



Jó kis bárd, mindjárt el is veszem

Raziel



Raziel az egyik első vámpír a Kain-féle vévonalból. Majdnem olyan idős, mint Kain maga, ezért igen magas fejlődési szintet ért el, s Kain egyik hadnagyává lépett elő. A vámpírok fejlődése nem egy fokozatos átmenet, az átalakulásuk sokkal inkább hasonlít a hernyók begubózásához, ahonnan azután megújult formában bújnak elő. Raziel elkövette azt a „felségárulást", hogy az egyik ilyen ciklus után szárnyakkal lépett elő, vagyis egy denevérszerű teremtményként repülni is tudott – erre pedig még Kain maga sem volt képes.

Az „árulása" magára haragította Kaint, akinek parancsára a többi hadnagy Nosgoth legmélyebb tavába vetette őt. Miközben elmerült a végeláthatatlan, zavaros mélységbe, Raziel bőre fehér lánggal égett, majd amikor leérkezett a tó fenekére, a szemei helyén kék lángok gyúltak ki. A testéről a hús jórészt lemállott, de ekkor a világ mintha átalakult volna körülötte, s a fájdalom enyhülni kezdett – ezzel megérkezett az Alvilágba. Az Alvilág titokzatos istene új életet ígért Razielnek, s a feltámasztásával átváltoztatta hősünket az ő lélekgyűjtő Soul Reaverévé, a halál és a bosszú angyalává. Új szerepében Raziel újra felbukkant Kain birodalmában, fűtve a bosszútól, immár nem az emberek vérére szomjazva, hanem a vámpírok eltévelyedett lelkeire.

Kain



Mielőtt Kain megszületetett volna, Nosgoth földjét évszázadokig egy varázslókból álló oligarchia védelmezte: a Kilencek Köre, akik Nosgoth Pillléreinek a védelmére esküdtek fel. Azonban a Körbe beszivárgott egy ellenség, és Arielt – az Egyensúly Védnökét – kegyetlenül meggyilkolták. Az ő halála pszichikai sokként érte a többi varázslót, akik ennek eredményeként a sötét oldalon próbálták az erőiket kamatoztatni, megmérgezve ezzel a vidéket, arra kárhoztatva a Pilléreket, hogy csak múló szemlélői legyenek az eseményeknek.

Ebben a haldokló világban született Kain. Arisztokrata nosgothi család fiaként a nemesek gondtalan életét élte, sosem fedezve fel a végzetét – miszerint születése óta ő volt Ariel kiválasztottja, akinek a helyére kellet volna lépnie, mint az Egyensúly Védnöke. Nem sejtve a végzetét, a törekvő, ámde még céltalan Kain bebarangolta Nosgoth földjét – s egy sors rendelte kirándulás alkalmával útonállókba ütközött, akik kegyetlenül végeztek vele, s egy kardra felnyársalva hagyták kimúlni.

Az elmúlás széléről a varázsló Mortanius rántotta vissza Kaint, aki ezután az Alvilágban ébredt, még mindig átdöfve a gyilkosa kardjával. Bosszúra éhesen, nem törődve a lelkével, Kain gondolkodás nélkül elfogadta a varázsló ajánlatát – majd feltámadva a kriptájában, arra kellett ráébrednie, hogy mint vámpír született újjá. Kain hamarosan utolérte a gyilkosait és véres bosszút állt. Miután így bosszúszomja enyhült, már csak azt szerette volna megtalálni, hogy miként gyógyíthatná betegségét, azaz vámpír mivoltát. Mortanius és Ariel szellemének útmutatásával Kain felkutatta és elpusztította az összes megromlott varázslót, akik Nosgothot mérgezték. Csak a haláluk árán lehetett ugyanis meggyógyítani a Pilléreket – és csak az egyensúly visszaállításával szabadulhatott meg Kain a vámpír alakjától. Útja során Kain felfedezte, és magához vette a legendás kardot, a Soul Reavert, mely elnyeli az általa megöltek lelkeit, valamint belebotlott – talán nem is olyan véletlenül – egy időgépbe, amit az Idő Védnöke, Moebius kreált.

Ariel



Nagy hatalmú varázslónőként, Ariel a Kilencek Körének az élén állt, mint az Egyensúly Védnöke. A Kört azonban sötét erők fertőzték meg, minek eredményeként Arielt meggyilkolta az egyik védnöktársa – Mortanius, akit egy démoni lény szállt meg, s késztette arra, hogy a Kör bukását idézze elő.

Ariel halála teljesen letaglózta a szerelmesét, Nupraptort, az Elme Védnökét, akinek a fájdalomtól teljesen elment az esze. Őrületében telepatikusan sokkolta a Kör többi tagjait is, s ezzel a megmaradt tagokat mind megfertőzte. Az így megromlott varázslók sötét célok érdekében mozgósították az erőiket, és felhagytak a Pillérek védelmezésével. S minthogy a Pillérek szimbiózisban léteztek a védelmezőikkel, a varázslók romlottsága azokra is átragadt, s azok is rothadni kezdtek.

Ariel arra lett kárhoztatva, hogy a testetlen lelke örökké az oszlopok között bolyongjon, míg vissza nem áll az egyensúly. Azonban nem sikerült rábeszélnie az utódját, Kaint, hogy feláldozza önmagát a Pillérek épségének a visszaállításához. A visszautasítás pedig arra ítélte a Pilléreket, hogy állandóan az összeomlás szélén létezzenek, Arielt pedig arra, hogy a romok között kísértsen. Míg az egyensúly vissza nem áll, sosem szabadulhat a lelke.

Moebius



Moebius az egyik legrégebbi tagja a Kilencek Körének – a varázslókból álló oligarchiának, mely arra esküdött fel, hogy Nosgoth pilléreit védelmezzék. Moebius – akit mint az Idő Pergetőjeként is ismerik – az Idő Pillérét védelmezi, mely szerepében képes meghajlítani az időt, képes manipulálni a történelmet. Fontos szerepet játszott a „kezdő" vámpír, Kain utazásában, eleinte egy törékeny, védtelen öreg jövendőmondónak adva ki magát. Ebben a maskarában irányította Kain összes lépését: elvezette őt az egyik időgépig, és végül belekeverte a végzetes csatába Ottmar király serege és az északról érkező Nemesis légiója között. Miután a vesztes csatában sarokba szorították, Kainnak csak egy mód maradt a menekülésre: használni Moebius időgépét, amivel nagyjából 50 évet utazhatott vissza. Azt remélvén, hogy megváltoztathatja Nosgoth elátkozott jövőjét, Kain meggyilkolta az ifjú William Királyt, az Igazságost, akinek amúgy az a sors jutott volna, hogy a veszedelmes zsarnokká, Nemesissé váljon.

A feladatát elvégezve Kain visszatért a jelenbe – de csak későn jött rá, hogy mindvégig Moebius sakkfigurája volt. A szeretett ifjú király meggyilkolása egy kegyetlen irtó hadjáratot indított be Nosgoth vámpírjai ellen, amit maga az Időpergető Moebius vezetett. Kain bosszút állt az Idő Védnökén: lefejezve őt, méltóan megtorolva ezzel a guillotine alá küldött vámpírokat – de a károkat már nem lehetett helyrehozni. Moebius brutális hadjárata a vámpírok összes nemzedékét kiirtotta, aminek eredményeként Kain maradt az egyetlen túlélő, s egyben – akaratán kívül – a nemzedékének a gyilkosa is.

Vorador



Vorador a legöregebb, és legerősebb Nosgoth fennmaradt vámpírjai közül: látván miként üldözik és nyomják el a fajtáját a történelem során, az embereket nem tartja másnak, mint veszett vadállatoknak.

A Sarafan hadjárat idején Voradornak sikerült betörnie a rend erődítményébe, és bosszút állt a Körön, amiért támogatták a vámpírellenes hadjáratot. Miután lemészárolta a Védnökök hat tagját, Vorador kiábrándultan vonult vissza, nem törődve többet Nosgoth problémáival.

Azonban körülbelül öt évszázaddal később, Kain félresikerült akciója után, mellyel megölte William királyt, az Igazságost, a vámpírok elleni irtó hadjárat újra beindult. A meggondolatlan cselekedet a vámpírok teljes kihalásához vezetett, mely során Voradort elfogták. Moebius és vámpírvadász hadserege végül guillotine alá küldte Voradort.

A Mindenható



A Mindenható származását a titok homálya fedi, és csak néhányan tudnak egyáltalán a sötét lényéről Nosgothban. A csápjai a nagyon mély, homályos zugokban kígyóznak mindenfelé, de ennek ellenére közvetve befolyása van az egész vidékre, a felszínen is, széltében-hosszában.

A Mindenható volt az, aki a Mélység alján megmentette Razielt, s a lelkek elnyelőjeként újjáélesztette, majd rászabadította őt Nosgothra, hogy kiélhesse bosszúvágyát. Sürgette a szárnyait bontogató új "lélekgyűjtőjét", hogy vegye el a vámpírok szentségtelen lelkét, és vessen véget Kain halálos szorításának, mellyel teljesen elsorvasztotta Nosgoth földjét.

Nosgoth történelme:

Nosgoth írásos emlékei előtt történtek (500 évvel a Legacy of Kain: Blood Omen előtt):

Nosgoth Pillléreinek a Létrejötte, mely építmény magának az életnek a szimbóluma

A Kilencek Körének a megalakulása, mely kilenc varázslóból állt, akik a Pillérek védelmére esküdtek fel

A Reaver kard megkovácsolása

Nosgoth korai történelme (a vámpírok eltakarítása):

Nosgoth vámpír populációja egyre növekszik

A Sarafan rend megalakulása: a harcos-szerzetesek a vámpírok fenyegetésével szálltak szembe

Raziel megszületik, majd a harcos szerzetesek élére áll

A vámpírok legfélelmetesebbje, Vorador, hat tagját mészárolja le a Kilenceknek, amiért támogatták a Sarafan hadjáratot a vámpírok ellen

Raziel elesik a Sarafan rend oldalán, s társaival együtt mártírként temetik el

A Sarafan hadjárat abbamarad

A pillérek rothadása:

A Blood Omen előtt történtek:

(Kain 50 évet visszautazva megjelenik Nosgoth történelmében)

Mortaniust, a Halál Védnökét megszállja valami sötét lény

Áriel, az Egyensúly Védnökét meggyilkolják, aki ezért átadja a helyét Kainnak, aki ekkor születik

Ariel halála egy sor eseményt indít be, ami a Kilencek Körének a megfogyatkozását, és a Pillérek rothadását idézik elő

Kaint, a nemesembert meggyilkolják

A Blood Omen eseményei:

Az alvilági varázsló, Mortanius felajánlja Kainnak a bosszú lehetőségét

Kain elfogadja az ajánlatot, s mint vámpír születik újjá

Kain felkutatja, és megöli a Kilencek Körének megromlott tagjait, visszaállítva ezzel a Pillérek eredeti nagyságát

Kain találkozik az ősi vámpírral Voradorral

Kain felfedezi a Soul Reavert az Avernus Katedrálisban, s eltulajdonítja azt

Kain egyesíti erőit Ottmar Király hadseregével, a Reménység Seregével, s szembeszáll Nemesis hódító légióival

A Reménység Seregét megtizedelik, mire Kain aktiválja Moebius időgépét, s közel 50 évet utazik vissza a történelemben. Ott meggyilkolja az ifjú William Királyt, az Igazságost, akiből később Nemesis lett volna, majd felfedez egy másik időgépet, amivel visszautazik a jelenbe

Kain visszatér a jelenbe, és azt kell konstatálnia, hogy William Király meggyilkolása egy új vámpírellenes hadjáratot eredményezett

Voradort kivégezték, így Kain maradt az utolsó vámpír Nosgothban

Kain egy küzdelem során megöli Moebiust, az Idő Védnökét, majd megütközik Mortaniusszal is, a Pillérek utolsó védelmezőjével

Mortanius elpusztításával előkerül az azt megszálló Sötét Lény is, akit Kainnak szintén sikerül legyőznie

Mortanius halálával az összes pillér az eredeti formáját veszi fel – kivéve az egyensúlyét

Kain ráébred, hogy ő maga az Egyensúly Védelmezője, vagyis a Kilencek közül az utolsó

Választania kell, hogy feláldozza-e magát, s ezzel megmenti Nosgothot, vagy inkább a saját életét menti meg, s ezzel a pusztulást hozza el a vidékre

Kain visszautasítja az önfeláldozást, s ezzel a Pillérek összeomlását idézi elő

A Blood Omen eseményei után kb. 500 évvel:

Kain a lerombolt pillérekre építi új birodalmát, trónszékének téve meg az Egyensúly Pillérének maradványát

Kain a Sarafan mártírok maradványaiból éleszti fel hat hadnagyát: Raziel mint vámpír születik újjá.

A Soul Reaver eseményei:

Egy évezreddel később Raziel továbbfejlődik, s szárnyakat növeszt: ezzel a "bűnnel" magára haragítja Kaint, aki a Mélységbe – vagyis Nosgoth feneketlen tavába – vetteti

Razielt a tó fenekén feléleszti a titokzatos Mindenható isten, aki a bűnös lelkek gyűjtőjévé teszi meg őt

Raziel visszatér, hogy begyűjtse a vámpírok hitehagyott szellemeit, s bosszút álljon vámpír testvérein, illetve megalkotójukon, Kainon

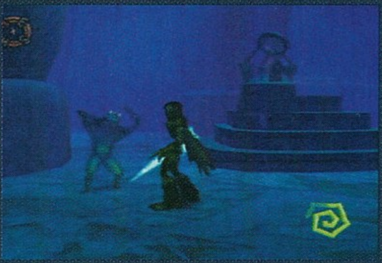
Raziel megütközik Kainnal a Pillérek romjai között: Kain rátámad Razielre az ősi karddal, de a megsemmisíthetetlennek vélt Soul Reaver széttörik, amint az Raziel testét éri. A Soul Reaverből elszabadult erő azóta elválaszthatatlan társa Razielnek, a fegyver mintegy szimbiózisban létezik a gazdájával

Raziel egészen Moebius időportáljáig üldözi Kaint, ahol vele együtt elmerül Nosgoth múltjában: ezzel veszi kezdetét a Soul Reaver 2...





Az időutazásra nincs első osztályú jegy – bírni kell a strapát



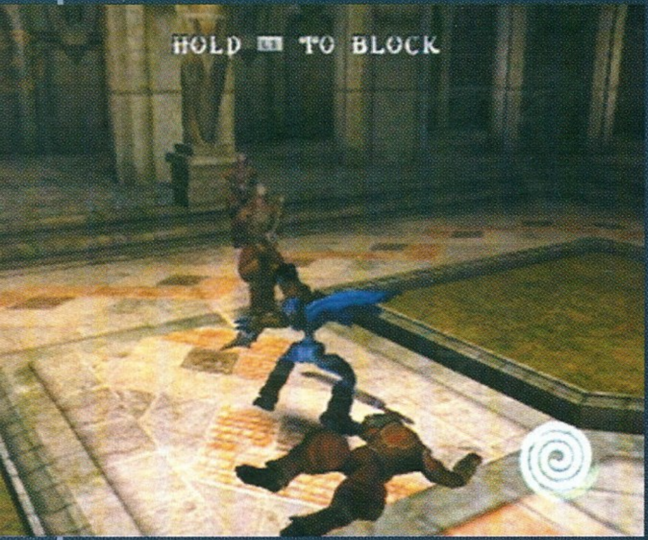
Foghatja a fejét a szellem: előbb kellett volna meggondolnia, kire támad



Ahogy a távol-keleti bölcsek mondják: magunkat legyőzni a legnehezebb



Ezer évvel korábban Raziel még egész jóképű volt



A közelemben néhányan elvesztik fejüket

POZITÍVUM

- Monumentális szentélyek, tele érdekes feladatokkal
- Két különböző világban ténykedhetünk
- Csavaros, már-már alig követhető sztori

NEGATÍVUM

- Nincsenek mellékfeladatok
- Elég sok a hiba a programban
- Nincsenek komoly ellenfelek

BARÁTOK KÖZT

Ico	01/12	92%
Devil May Cry	02/01	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2		

GRAFIKA	89 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	84%

▪ 1 játékos ▪ PAL ▪ www.eidosinteractive.com

testhelyzetet, jó reflexekkel elugorhatunk a csapások elől, avagy védhetjük is azokat. Némi gyakorlás után mindig tudjuk, mit kell csinálnunk, illetve mit kell nyomnunk.

Egynéhány baki

A játék hevében persze természetesnek vesszük, s nem látunk okot Raziel gazdag mozgáskészletén csodálkozni – pedig megtehetnénk. Mint ahogy esetleg elfelejtünk gyönyörködni a pályák szépségében is, noha a helyszínek már építészetileg sem akármilyenek: részletesen megmunkált gótikus műremekekben barangolhatunk, oszlopcsarnokokban, hatalmas termekben vívhatunk az ellenséggel – és sosincs töltögetés, ami önmagában is bámulatos! A Soul Reaverben tulajdonképpen nincsenek elhatárolható pályák: az egész teljesen „egyben van”. Ennek folytán néha meg is tréfálja a tájékozódó képességünket a játék, de gond egy szál se: van térkép is. Utóbbi első pillantásra használhatatlannak tűnik, de valójában éppen elég, amit mutat (vagyis tudjuk, melyik körzetben tartózkodunk, s onnan hova kell eljutnunk). Ezek után már csak az iránytűt kell figyelnünk. A készítők az előző „Kain"-játékokhoz hasonlóan a sztorit sem hanyagolták el, sőt talán egy kicsit túl is csomózták a szálakat – ami persze nem feltétlenül baj. A dumálós közjátékok így nem válnak unalmassá, s ezzel kapcsolatban plusz jópontot érdemelnek az eltalált szájmozgások. A szereplők ajkai minden egyes kimondott szóhoz tökéletesen igazodnak, a mesterséges alakok mimikája teljesen természetes – szinte már színészi teljesítményként lehet értékelni a dolgot.

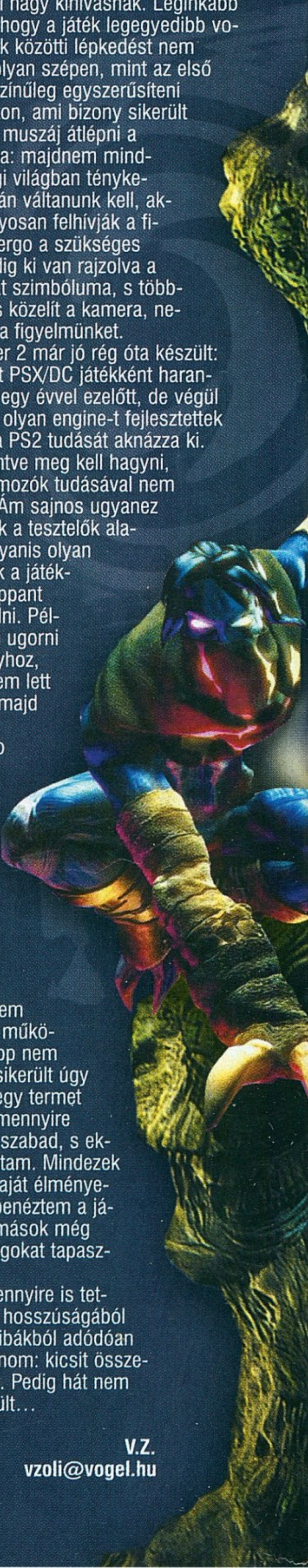
Sajnos ezonban nem minden fenékig tejfel. Kicsit hiányoltam a játékból a nehézséget, és a hosszúságot. Van néhány logikai fejtörő a szentélyek és a kovácskohók megnyitásához – de azon kívül semmi. Nincsenek főellenségek, akik komoly veszélyt jelentenének, s akikhez valamilyen különleges harctudás lenne szükséges, és nincsenek olyan varázslatok sem, mint az első részben – melyek ugyan nem voltak nélkülözhetetlenek, de a megszerzésük újabb logikai fejtörőkhöz, újabb megnyitandó szentélyekhez kötődött, s így gyakorlatilag megduplázták a játék szavatossági idejét. Ha pedig már a nehézségnél tartunk: a fejtörőknek a nehézségét sem találtam valami nagy kihívásnak. Leginkább azt sajnáltam, hogy a játék legegyedibb vonását, a világok közötti lépkedést nem használták ki olyan szépen, mint az első részben. Valószínűleg egyszerűsíteni akartak a játékon, ami bizony sikerült is. Csak ritkán muszáj átlépni a szellemi világba: majdnem mindvégig az anyagi világban ténykedünk, s ha netán váltanunk kell, akkor arra látványosan felhívják a figyelmünket – ergo a szükséges pontokon mindig ki van rajzolva a váltás-varázslat szimbóluma, s többnyire még rá is közelít a kamera, nehogy elkerülje a figyelmünket.



Ketten egy ellen? Úgy tűnik, fölényben vagyok

A Soul Reaver 2 már jó rég óta készült: mi is még mint PSX/DC játékként harangoztuk be úgy egy évvel ezelőtt, de végül az alkotók egy olyan engine-t fejlesztettek ki hozzá, ami a PS2 tudását aknázza ki. A látványt tekintve meg kell hagyni, hogy a programozók tudásával nem lehetett gond. Ám sajnos ugyanez nem vonatkozik a tesztelők alaposságára. Ugyanis olyan hibák maradtak a játékban, amiket roppant könnyű előcsalni. Például fel tudtam ugorni egy olyan tárgyhoz, amihez még nem lett volna szabad, majd – talán épp ez okból – később végleg lezáródott előttem a helyiség egyetlen kijárata. Avagy néha meglepve tapasztaltam, hogy nincs kardom, holott nem tettem el – és amúgy működött is, csak épp nem látszott. Vagy sikerült úgy elárasztanom egy termet véráradattal, amennyire nem lett volna szabad, s ekkor is beszorultam. Mindezek pedig csak a saját élményeim: ahogy körbenéztem a játék fórumain, mások még újabb furcsaságokat tapasztaltak.

Szóval bármennyire is tetszett a játék, a hosszúságából és a programhibákból adódóan azt kell mondanom: kicsit összecsapott munka. Pedig hát nem két napig készült…



V.Z.
vzoli@vogel.hu

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

JAK & DAXTER THE PRECURSOR LEGACY

A LEGJOBB BARÁTOM: EGY MENYÉT

TÍPUS PLATFORM KIADÓ SONY FEJLESZTŐ NAUGHTY DOG MEGJELENÉS 2001.12. 07. PAL



Ma már tényként állapíthatjuk meg, hogy a jó öreg PlayStationre a legnagyobb platformjáték-sztár Crash Bandicoot volt. (Sőt: még mindig az.) Ugyanakkor azt is kijelenthetjük, hogy PS2-n viszont már elvesztette az elsőségét. Nem mintha az új, nemrégiben megjelent Crash 4 nem lenne elég izgalmas, csak épp az már nem „Naughty Dog minőség", merthogy Crash zseniális szülőatyjai a konzolplatform váltásával együtt hőst is váltottak, és most a Jak and Daxterrel mutatták meg, hogyan is kell kinéznie egy PS2 platformjátéknak. Crashhez és társaihoz hasonlóan Jak és Daxter is roppant eredeti figurák. Erről nemcsak rajzfilmszerű megjelenésük gondoskodik, hanem eleve a játék „forgatókönyve" is. Egy barátságos kis tengerparti faluban, Sandover Village-ben járunk, melynek kajla fülű lakói édes semmittevéssel, szunyókálással, netán apró-cseprő gondok intézésével töltik napjaikat. E falu szülötte a két barát: a szótlan, de mindig megfontolt Jak, és a kotnyeles Daxter, akinek ellenben be nem áll a szája, s csak úgy ontja magából a hülyeséget. Nos, ők ketten egy kicsit felkeverik az állóvizet, ugyanis ellátogatnak arra a közeli szigetre, amit a falu bölcse szigorúan tiltott területnek nyilvánított – Misty Islandre. Ott egy különös összejövetelnek lesznek tanúi: a lurkerek – magyarul sunnyogók – gyűltek össze, hogy meghallgassák a vezéreiket. A varázsló Gol és a boszorkány Maia arra biztatják az alattvalóikat, hogy továbbgyűjtsék az Elődöktől (egy letűnt civilizációtól) rájuk maradt tárgyakat, s legfőképp a Sötét Ecot. Az Eco egy varázserejű anyag: hőseink mindjárt szemügyre is veszik a már összegyűjtött sötét löttyöt, mely egy jókora medencében hullámzik. Közben az egyik lurker felfedezi őket, mire Jak hozzávág a szörnyhöz egy ott talált bűvös tárgyat, s ez nem várt eredménnyel szolgál. A kisebb robbanás végez a támadóval, de odébb taszítja Jaket is, aki így véletlenül belelöki a medencébe Daxtert, s azt nyomban elnyeli a sötétség. Amikor néhány másodperc múlva kiugrik, Jak alig ismer rá a barátjára: bár a hangja, és a modora a régi, ettől eltekintve úgy fest, mint valami menyét. Daxter barátunk „kicsit" kiborul, úgyhogy hőseink nyomban a falu bölcséhez, Samoshoz sietnek. A gondolatolvasó öreg már akkor tudja, mi történt, amikor még be sem léptek a kunyhójába, s szerencsére tudja a megoldást is. Állítólag fenn, Északon lakik egy másik bölcs, aki már sokat tanulmányozta a Sötét Ecot, s így talán vissza tudja változtatni Daxtert. A gond csak az, hogy Samos már egy jó ideje nem tud kapcsolatba lépni a többi, környékbeli bölccsel, mert a kunyhóikban található teleportkapuk ki vannak kapcsolva. Ez pedig azt jelenti, hogy Észak felé csak egyetlen út van: a Tűz Kanyonon keresztül. A láva közelében azonban még a vas is megolvad, ezért az utazást alaposan elő kell készíteni, s ebben lesz hőseink segítségére Samos lánya, a csinos és talpraesett Keira, aki épp egy antigravitációs járművet fabrikál. Már csak néhány energiacellára van a géphez szüksége, mely az Elődök által hátrahagyott tárgyak közül a legértékesebb. Ezek beszerzése lesz a két jóbarát feladata – pontosabban: Jak szerepében a mi feladatunk... Persze csak azután, hogy tisztába jövünk néhány alapvető tudnivalóval, melyek megértéséhez Samos elküld minket a szomszédos szigetre, a Geyser sziklához, amely onnan kapta a nevét, hogy időnként feltörő, hatalmas gejzírek locsolják.



Nem hiába hívják ezt a helyet Pók Barlangnak



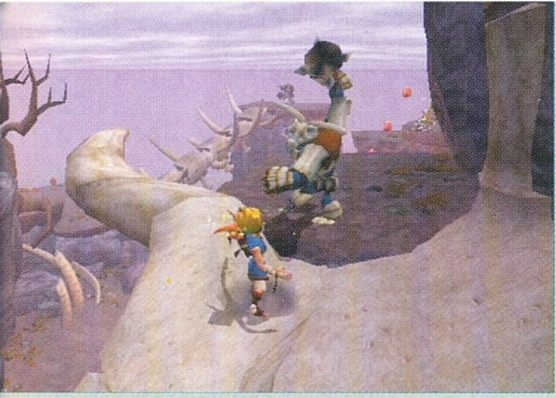
Valaki igazán karbantarthatná ezeket a hidakat



Vakmerő vállalkozás: visszacsónakáztam Misty Islandre

Az elődök titkai

Amint kigyönyörködtük magunkat a tájban, s elmozdulunk valamerre, Keira egy kis rádióadó segítségével megkezdi az okításunkat. A dimbes-dombos terepen a legfontosabb gyűjteni való az ún. Precursor Orb, amit a formája miatt mondjuk inkább nevezhetnénk tojásnak. Ezek a tojások tulajdonképpen pénznek felelnek meg: a szigetlakók közül sokan adnak értük valami értékes cuccot, továbbá az Oracle totemeknél is beválthatjuk őket energiacellákra. Néhány lépést megtéve egy fényes gömbre



Ez a bunkó lesújtani készül!



Ha tele vagyok energiával, hidakat tudok megmozgatni



Jó nagyra nőtt – ja, ketten vannak?

bukkanunk, s ezzel megtaláltuk az első energiacellánkat – így már csak 19 szükséges ahhoz, hogy az A-Grav Zoomert beindítsuk. (Amivel persze még nem lesz vége a cellagyűjtögetésnek, ugyanis mindig akad majd egy-egy gépezet, aminek az energiaellátását nekünk kell biztosítanunk – ergo ezek gyűjtögetéséről szól az egész játék.) Ha meg akarjuk nézni, miből mennyit gyűjtöttünk már be, illetve még mennyi található egy adott pályán, csak pauzálnunk kell a játékot, s átlapozhatjuk a teljesítményünk listáját. A cellák után a ládákkal kell megismerkednünk, melyek természetesen értékes dolgokat rejthetnek magukban. A sima ládákban



Hm, szerintem azt hiszi, hogy ízlenék neki

például életerőt adó Zöld Ecot, vagy esetleg másfajta energiát találhatunk. A radioaktivitás-jellel ellátottakhoz nem szabad érnünk: bennük Sötét Eco rejtőzik, amely elvesz az életerőnkből. A megerősített ládákat ellenben érdemes feltörnünk – jóllehet valami segédeszköz nélkül erre nem vagyunk képesek. Végül vannak a piros ládák, amelyeket megtaposva törhetünk fel, s melyek ún. Scout Fly robotokat rejtenek magukban. Ezeket a legyeket Keira készítette, hogy megfigyeljék a sunnyogók aktivitását, csakhogy azok bebörtönözték őket. Minden pályán hét legyet szabadítunk ki, aminek jutalma megint csak egy energiacella. Begyűjthető, de csak ideiglenesen marad nálunk a Kék Eco, mely különleges képességekkel ruházza fel Jaket. Sokkal gyorsabb lesz, s „feltöltődött" állapotában képes lesz ezt a töltést más dolgoknak is átadni: így az Elődök által lezárt ajtókat nyithat meg, gépeket vagy különleges „ugróplatformokat" működtethet, avagy magához vonzhatja a tojásokat – ez utóbbi igen jól jön, amikor a begyűjtendő dolgok mondjuk egy mocsár tetején úsznak. Minél több Kék Ecot szed fel egymás után Jak, annál tovább tart azok hatása, de vannak Eco források, melyeknél folyamatosan bugyog fel a földből az energia, s így teljes töltést adnak. A játékban négy különböző színű Eco létezik, ezért talán nem árt tisztában lenni ezek jelentőségével. Mint szó volt róla, a zöld energiát ad: 50 egység begyűjtésével telítődik hősünk egyik életerőcellája, melyek összességében egy szívet alkotnak. A többi három szín közül a kéket már tisztáztuk, a sárgával hősünk tűzgolyókat tud kilőni, míg a pirostól izmosabb (de kicsit lassabb) lesz. Az ideiglenes képességek közül egyszerre sajnos mindig csak az egyik lehet aktív, tehát hiába telítődünk Sárga Ecoval, annak hatása nyomban megszűnik, mihelyt mondjuk kéket veszünk fel.

Már csak felsorolni is elég lenne, nemhogy kielemezni, mennyi kaland vár ránk: erről a szigetlakók gondoskodnak.

Akinek volt valaha dolga platformjátékhoz, annak Jak irányítása a legcsekélyebb gondot sem fogja okozni: a mozdulatok abszolúte úgy vannak kiosztva a gombokra, ahogy az elvárható. Van egy öklözés, és egy pörgős támadás, természetesen ugrándozhatunk, valamint van egy nézelődés és egy kúszás gomb. Legfeljebb az lehet egy kicsit érdekes, hogy néha a kamera irányítását a saját kezünkbe kell (vagy legalábbis érdemes) vennünk, s ehhez a jobb analóg kart kell használnunk. Érdekes továbbá a mozdulatok kombinálásának a lehetősége, vagy szabatosabban fogalmazva: Daxter közreműködésének a lehetősége. A támadásoknál ugyanis ő is hozzájárul a lendületes pofonokhoz, s a lendületével hasonlóképpen az ugrások hatékonyságához is fokozhatja. Ha az általánosan bevált dupla ugrás végén harmadikként egy pörgést nyomunk, még távolabbra tudunk szökkenni, sőt tovább is növelhetjük a távot, ha már pörgéssel indítunk!

Lopott ötletekből eredeti játék

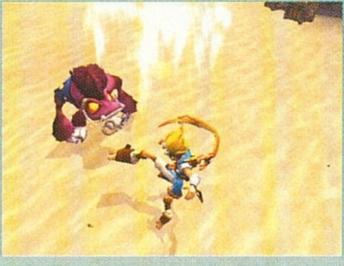
A Jak and Daxter fejlesztői a lehető legkülönfélébb ötletekből kutyulták össze a szigetvilágot: annak flóráját Japánból származó tájképek alapján alakították ki, hőseink lakhelye úgy néz ki, mintha Asterixék falujában járnánk, komolyabban belemélyedve a játékba pedig azt tapasztaljuk, hogy a játékmenet sokban hasonlít az N64-es Banjo-Kazooie-ra. Utóbbi példával arra gondolok, hogy itt sincsenek szigorúan kötött feladatok. Annak ellenére, hogy voltaképpen mindvégig csupán energiacellákat kell gyűjtenünk, ezek legtöbbjét mindenféle küldetések árán szerezhetjük be. Már csak felsorolni is elég lenne, nemhogy kielemezni, mennyi kaland vár ránk: erről a szigetlakók gondoskodnak. Ahány fickóval találkozunk, mindegyiknek van valami egyedi problémája, amire nekünk kell gyógyírt találnunk. A halásznak például nincs kapása (Daxter meglátása szerint a szájszaga miatt), mire nekünk kell odaállnunk a patakhoz, s kimernünk az



Jak és Daxter

Jak és Daxter elválaszthatatlan barátok. Főleg mióta Daxter a kis „balesete" miatt folyton ott lóg Jak nyakában. Jak a a játék igazi főhőse: becsületes, bátor, hűséges barát, és ráadásul klassz a „rőzséje". Kissé hallgatag, persze Daxter kettejük helyett is beszél eleget. Daxter gyakran sodorja bajba a barátját, de legutóbb ő maga járt pórul: azóta kissé túl szőrösnek érzi a testét, és ismét szeretne öt lábujjat...





■ A bamba sunnyogó társa már köddé vált, de ez nem hatja meg



■ Tele van a portom. Velem!



■ Az ágyút ezennel elkobzom!



■ Az örömtánc jelzi, hogy újabb cellával gazdagodtunk



értékes halakat, vigyázva, nehogy közéjük keveredjenek mérgező példányok. Az öreg pásztor olyan lusta, hogy nekünk kell az ökreit a karámba terelnünk. A polgármester meg azzal bíz meg minket, hogy állítsuk vissza a falu áramszolgáltatását, amihez az átjátszó oszlopokat kell a helyes irányba becéloznunk. Egy másik faluba érkezve fogadást köthetünk egy helybéli hazárdőrrel, s az ottani versenypályán megdönthetjük a gyorsasági rekordját a Keira által épített A-Grav Zoomerrel. Később egy mocsárban keressük a kiutat, s bolyongásunk közben el kell oldoznunk az ellenség léghajójának a tartóköteleit – idővel ugyanis kiderül, hogy a többi bölcs teleportja nem véletlenül lett kikapcsolva, s hogy az ellenség már továbbterjeszkedett Misty Island határain kívülre is. Sosem tudjuk mi vár ránk, és ez az egészben a legjobb! Arról például a már említett pause menü sem számol be, hogy egy-egy cella beszerzéséhez mit kell tennünk, csak miután a kalandozásaink során fény derült rá.

Rejtelmes sziget

Minthogy a helyszínek kellő sokszínűséget mutatnak, hőseinknek már csak a tojások gyűjtése, illetve a pályaszakaszok megnyitása is sok vesződségébe kerül – kijut nekik minden „jóból". A szigeteken a létező összes elemmel meg kell küzdeniük a legszélsőségesebb körülmények között: a Tűz Kanyonban ugyebár már eleve egy hosszú-hosszú lávafolyam felett kell átkelniük, vigyázva, hogy mindig begyűjtsék a repülő hűtéséhez szükséges gázgömböket, amikor pedig hegyvidékre tévednek, jégen kell csúszkálniuk, miközben hatalmas hógörgetegeket és jetiket kell kerülgetniük. Ahány helyszín, annyi ellenség áll lesben. A mocsárban egyszer csak egy béka nyelve tekeredik a nyakunkra, máshol meg a csapatban támadó patkányok fészkét kell felgyújtanunk, és ezek még csak az egyszerűbb esetek. Később vannak például olyan szörnyek, melyeknek szó szerint le kell verni a fejüket – különben sérthetetlenek. Na és vannak persze főellenségek is, melyek leküzdése külön procedúra. Azt nem mondom, hogy bonyolult stratégia szükséges hozzájuk (a rendelkezésre álló eszközökből mindig egyértelmű a tennivaló) – jórészt csak ki kell tapasztalni az ellenfél támadását, s utána már egyszerű a megoldás.

A játék legszebb vonása, hogy a sziget, és a környező szigetek úgy jelennek meg a képernyőn, hogy sosincs fekete képernyő, a program sosem tölt. Azt, hogy egy újabb pályára jutottunk, csak onnan tudjuk, hogy kiíródik a helyszín neve. Nagyon „egyben van" az egész játék, s rögtön hozzá kell tenni: nem csak a grafikája. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az az eset, amikor az egyik feladat teljesítésére esetleg ráununk, s máshova megyünk, vagy netán kikapcsoljuk a PS2-t. Ilyenkor ugyanis nem kell aggódnunk, hogy kárba vész az addigi fáradságunk, mert később visszatérve pontosan ugyanonnan folytathatjuk a dolgot. Az egységesség abban is megmutatkozik, hogy a különböző körzetek között „átfedések" is vannak. Például a tengerparton csak az után aktiválódnak a Kék Eco forrásai, hogy bekapcsoltuk azok energiaforrását a dzsungelben, egy templomban. Egy másik példa:



■ Átszállás a kettes vágányra

a tengerparton feltörjük az óriásmadár, Flut Flut tojását, majd később a mocsárnál meglovagolhatjuk a fiókát. (Repülni ugyan nem képes, viszont a verdesését kihasználva jó nagyokat tudunk ugrani.) A játékosok kegyeit keresték abban is, hogy sosem fárasztanak minket ismétlődő feladatokkal. Jó példa erre, hogy a főbb csomópontokon

Keira

Keira a falu bölcsének, Samosnak a lánya. Daxter szemlátomást érdeklődést mutat a csajszi iránt, de amazt jóval inkább érdekli a munkája, ugyanis szabadidejében antigravitációs járműveket fabrikál. Egy lány, aki hegeszteni tud... Apjával együtt ő az, aki hőseinket a legtöbbet segíti, és ha hőseinknek műszaki tanácsadásra van szüksége, avagy meg kell valamit javítani, mindig hozzá kell fordulniuk.





■ Sipirc vissza a karámba!



■ Periszkópot ki!



■ Flut Flut kikeltéséért egy újabb cella a fizetség



■ Kígyó és karókkal teli csapda: jóból is megárt a sok...



■ A Zöld Eco források megtisztításáért jutalom jár!

(azaz a bölcsek kunyhóiban) újra aktiválhatjuk a portálokat, melyek bekapcsolása után már nem kell bejárnunk a veszélyekkel teli ösvényeket. Game Over felirat sem boszszant minket, hiszen nincsenek életek: a „meghalás" csak azzal a kellemetlenséggel jár, hogy a legutóbbi szakaszt kell újra kezdenünk. Végül pedig állásmentéssel sem rabolja az időnket a játék: amikor felveszünk egy energiacellát, azonnal elraktározódik az eredmény.

Samos

Hőseink falujának bölcse a titokzatos Zöld Ecoval folytatott kísérleteinek köszönheti különös árnyalatú bőrszínét – bár Daxter meglátása szerint csak a testmozgás hiánya, és a rossz diéta teszi. Noha Daxter átalakulását Samos pozitív fejlődésként értékeli, ő az, aki egyengeti a két barát útját, s ellátja őket tanácsokkal. A látszat ellenére meglehetősen masszív, életerős vénember: gyakran ereszti ki a hangját, amikor hőseink netán nem ugranak az első szavára.



Ezt próbálja utánuk csinálni valaki!

A Jak and Daxter legalább olyan mérföldkő a maga kategóriájában, mint amilyen mondjuk a Gran Turismo az autóversenyek között. Döbbenetes mennyiségű poligont kezel a játék: ha megfigyeljük mondjuk a bányában a csillék kerekeit, azok teljesen gömbölyűek – de a közönséges sziklákon sem látni semmilyen szögletességet. Ráadásul magas felbontású textúrákkal van ábrázolva szinte minden, s a felületeket gyakran még fényeffektusok, tükröződések is díszítik. Például okáért domború fémfelületek mellett mehetünk el, amelyeken szépen végigfut a fény, pontosan úgy, ahogy gömbölyödnek. Az is igencsak jól néz ki, hogy folyamatosan változnak az éjszakák és a nappalok. Pedig már enélkül sem lehetne statikus tájról beszélni, hiszen a bokrok leveleit folyamatosan mozgatja a szél, ha pedig áthaladunk egy függőhídon, annak minden egyes deszkája külön hullámzik.

Szóval a Naughty Dog ismét feladta a leckét a vetélytársaknak, hogyan is kell platformjátékot készíteni. A programozóknak – saját bevallásuk szerint – az volt a céljuk, hogy borsot törjenek a riválisok orra alá, mert nincs számukra nagyobb elégtétel, mint amikor a többi programozó felteszi a kérdést: „Hát ezt meg hogy tudták megoldani?" E célkitűzésnek maximálisan eleget tettek, hiszen a terep teljesen ködösítésmentes, nincs pop up, vagyis hirtelen előbukkanó fák vagy hegyek, s prezentálják mindezt 60 fps sebességgel. Az animáció pedig olyan, hogy egy Disney rajzfilmben sincs jobb. Nem csak a közjátékoknál, hanem játék közben is. Gondot fordítottak például olyan dolgokra, hogy többféle meghalás legyen (a Jak erőtlen teste fölé hajoló Daxter mindenféle ökörséget művel), avagy ne mindig ugyanazt az örömtáncot járják el hőseink, ha találnak egy energiacellát – az egyik legpoénosabb, amikor Jak mintegy feldobja a cuccot Daxternek, aki bezsákolja azt hősünk zsebébe. Látszik, hogy nagy hangsúlyt fektettek a két karakter kialakítására is. Tervbe volt véve egyébként még egy harmadik szereplő is, aki amolyan tamagochi-féle fejlődőképes háziállat lett volna – de az alkotók végül úgy látták jónak, hogy csak a két főhős megformálására koncentrálják minden energiájukat. Mi tagadás: így is volt épp elég dolguk.

A programot már 1999-ben elkezdték fejleszteni, (noha a team jó része akkor még a Crash Team Racingen dolgozott, s valójában csak 2000 januárjában indult be teljes gőzzel a fejlesztés), szóval el lehet képzelni, mi munka fekszik a játékban. Érthető is, hogy a Naughty Dog nem kívánja átadni az engine-t más fejlesztőcégeknek. Noha, mi játékosok ezt nyilván sajnáljuk, elvégre ilyen grafikájú játékból még „el tudnánk viselni" néhányat. Így viszont meg kell elégednünk azzal, hogy már készül a folytatás. Annak a sztorija persze még titok, viszont nincs kizárva, hogy Daxter is aktívabb szereplője lesz a játéknak – mert az igazat megvallva egy kétjátékos mód azért talán most is elkelt volna.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Tűz ellen talán tűzzel kéne próbálkozni



■ Íme Daxter, amikor még "normális" volt

■ POZITÍVUM

- Töltésképernyő nélkül is gyönyörű helyszínek
- Halál jópofa karakterek
- Rendkívül széles skálán mozgó feladatok

■ NEGATÍVUM

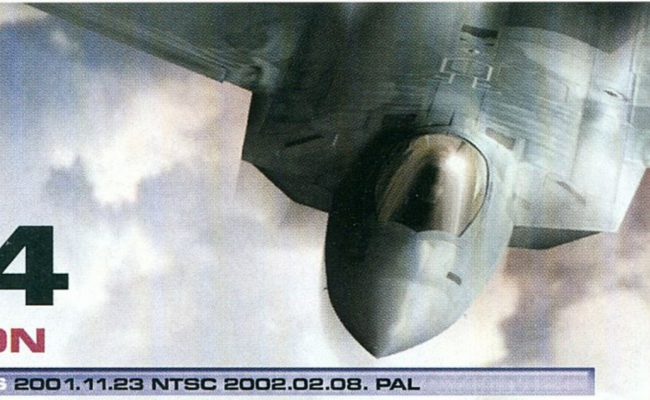
- Bizonyos helyeken túl könnyű a játék, máshol meg nagyon meg tud izzasztani minket
- A dupla ugrás néha mintha „kihagyna", s szimpla lesz

■ BARÁTOK KÖZT

- Jak and Daxter: The Precursor Legacy
- Klonoa 2 01/11 87%
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

GRAFIKA	96 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	93%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.jakanddaxterlegend.com



ACE COMBAT 4

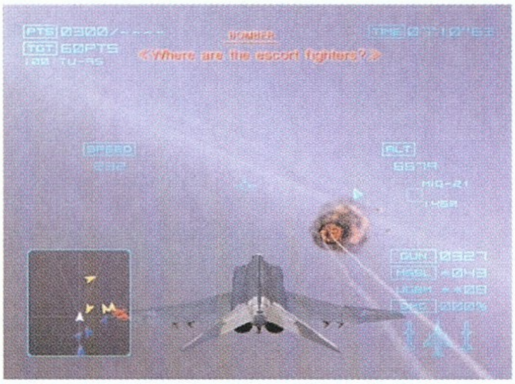
LOVASROHAM AZ ÉGBOLTON

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SONY FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2001.11.23 NTSC 2002.02.08. PAL

Az nem vitás, hogy a repülőgép szimulátor nem igazán az a játékkategória, amelyet konzolokra találtak ki. A kontrollerek viszonylag kevés gombja, továbbá a konzolok viszonylag kis teljesítménye miatt az „igazi" repülőgép szimulátorok számára a PC-k sokkal alkalmasabb vadászterületet jelentettek (legalábbis idáig), ahol a megszállottak boldogan tanulhatták a négyszáz billentyűkombináció jelentését – a konzoloknak meg meghagyták az inkább akcióra épített, gyakorlatilag lövöldözős kategóriába tartozó játékokat. A játszhatóságot szem előtt tartva, a PC-s szimulátorok legtöbbje egy ideje már szintén elindult ebbe az irányba – és úgy látszik, most itt az idő, hogy a konzolosok is elinduljanak a PC-sek felé, mert az Ace Combat 4-ben olyat fognak látni a PS2-tulajdonosok, amitől biztosan magukhoz nyúlnak!

Végy egy hülye kerettörténetet...

...vagy rögtön kettőt, mert a kerettörténet az ingyen van, és ma már valószínűleg egy Tetris sem lehetne eladható, hogy ha nem lenne benne szó róla a világ megmentéséről, illetve hiányozna belőle egy érzelmi szál. Az Ace Combat 4 főszereplői ugyan a jelenkor hadrendben álló katonai vadászrepülői, történetének (illetve történeteinek) egy távoli bolygó, bizonyos Erusia (vagy mi) nevű kontinense ad otthont. Mivel a bolygót humanoidák lakják, mi sem természetesebb, minthogy éppen egymás mészárlásával vannak elfoglalva, és a kontinensért folyó háború történetét meséli el a program. Csekélységünk a Jó Fiúk (a beszédes nevű ISAF) egyik pilótáját fogja alakítani, aki 18 csatában bizonyítja, hogy ő a legtökösebb harci pilóta a környéken – és ez idáig még rendben is van. A vadászpilóták már csak ilyen gyerekek: szétlőnek mindenkit, szétbombáznak mindent – aztán a győzelem után hazaballagnak, mert marcona külsőjük érző szívet takar, és otthon várja őket gyerekkori szerelmük, akivel kicsiny, mosolygós vadászpilóták újabb nemzedékét kívánják felnevelni zöldövezeti kertesházukban. Ez oké – minden Top Gun, Végső visszaszámlálás és társai kategóriájába tartozó film ezt a képet sugallja a vadászpilótákról, tehát mint megkövesedett sablont akár minden további nélkül el is fogadhatjuk kerettörténetnek. A baj ott kezdődik, hogy ennyi még nem volt elég a szerzőknek. Az Ace Combat 3 körítésének némileg negatív visszhangja volt Japánban, ezért most aztán kitaláltak valamit, ami majd biztos bejön: egy kisfiú szemével mutatják be az egész háborút, aki egy Rossz Fiúk által megszállt városban éldegél! Így tehát ahogy haladunk előre a küldetések sikeres teljesítésével, úgy jönnek újabb és újabb bejátszások a csepp gyermek gondolataival. A kivitelezés tényleg nagyon japán, mert a „videókban" (nem véletlen az idézőjel) a klasszikus japán rajzfilmek stílusa köszön vissza, a képzeletbeli kamera ugyanis vízfestékkel festett állóképeket pásztáz, miközben a kicsi löki a pitét. Hát én már túl vagyok egy-két Onedin családon, Dallason és Izaurán – de ez a történet már olyan szinten banális, hogy néha kedvem támadt tőle sikoltozni és megharapni a PS2 környékén járókat! (Egyébként sem szeretem, ha zavarnak játék közben...) Úgy kezdődik, hogy a kicsiny gyermek imádja az égen repkedő vadászgépeket bámulni, és egy szép napon, midőn éppen ezen időtöltésének hódol, megjelenik egy ellenséges vadászkötelék, és egy sárga 13-as számmal jelzett gép pilótája lelő kettőt közülük. A két lezuhanó kép véletlenül éppen abba a szerény kis tengerparti kertes házba csapódik be, ahol a gyermek szülei tengetik szürke hétköznapjaikat. Amikor két lángoló vadászgép zuhan az ember házára, az nyilván szörnyen elrontja az egész napját, lévén rendszerint ilyenkor az odabent tartózkodók meghalnak. Így tesznek a gyermek szülei is, ő pedig beköltözik a városba, amit hamarosan megszállnak a rossz fiúk, ő pedig személyesen is megismerkedik a Sárga 13-assal, mert véletlenül éppen abba a kantinba jár (igen, a gyerek), amibe



A bombázó kérdése teljesen logikus, ámde most már merőben költői



Ízelítő a visszajástzásokban várható látványból



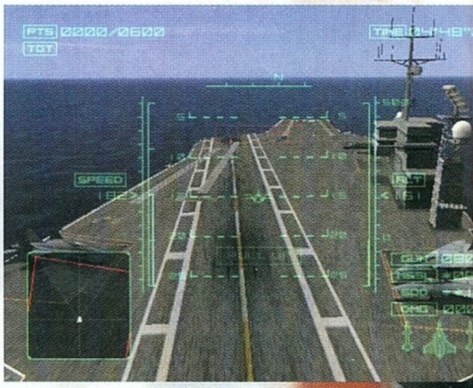
Én még a Stuka-osztályba jártam...



Hát akkor úgy tűnik, hogy ideje elkezdeni a hadjáratot...



...még ha e gyermek hülyeségeket mesél is



Valahogy nem tetszik nekem ez a landolás



■ A Tu-95 jövőképe elég siralmas



■ Itt rendesen befűtöttünk, ideje eltűnni...



■ ...azaz húzzuk innét a csíkot!

a Rossz Fiúk vadászpilótái, a Sárga 13-ról pedig kiderül, hogy magának való, melankolikus figura, aki már beleunt a háború mesterségébe... A legszebb az egészben az, hogy a játék tulajdonképpeni főhőséről (vagyis rólunk, a leendő mesterpilótáról, a háborút eldöntő zseniről) a történet során mindössze annyi derül ki, hogy a hívójelünk Mobius One, míg a gyermekről azt is megtudjuk, hogy a bácsikája taxisofőr...

Itt egy sor szünetet tartottam, hogy némiképp megnyugodjak. Már megfigyeltem magamon, hogy minél jobban tetszik egy játék (azaz minél többet játszom vele), annál több hibát találok benne. Most, hogy ilyen szépen kibosszankodtam magam az idióta kerettörténeten, be kell vallanom, hogy az Ace Combat 4 ebben a tekintetben jól kifogott rajtam, ugyanis – eltekintve a fentiektől – egész egyszerűen hibátlan.

Gyakorlás

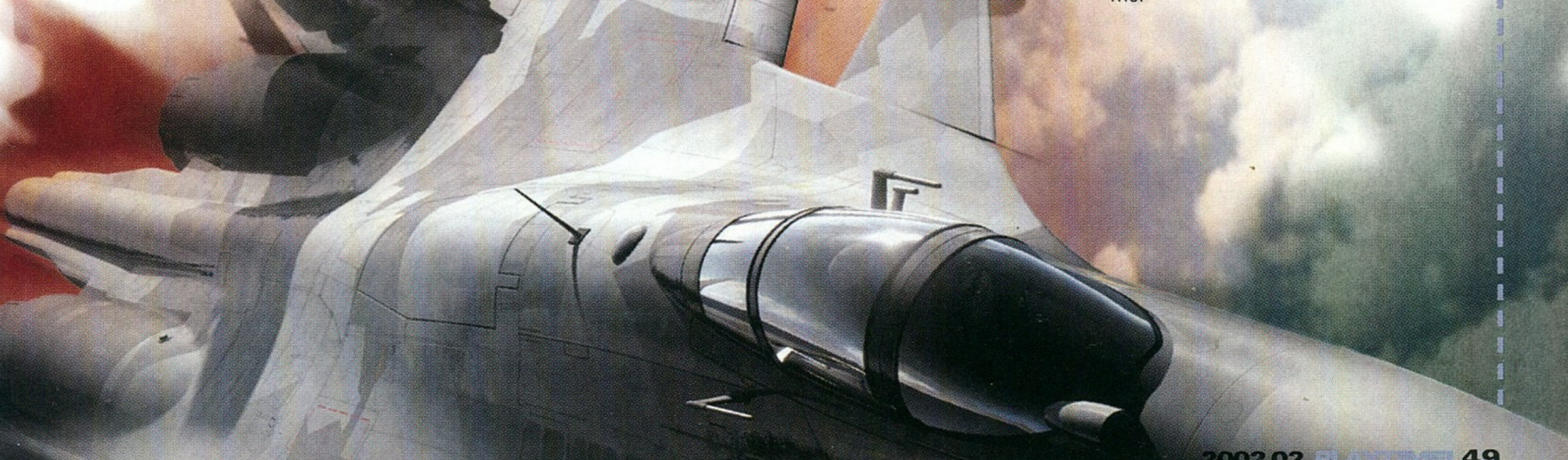
Tulajdonképpen nincs is rá különösebben nagy szükség, mert ennél egyszerűbb kezelést szerintem nem találhattak volna. Mindenesetre a Training opció töviről-hegyire, lépésről-lépésre megismertet bennünket minden egyes manőverrel, amire csak a játékban szükségünk lehet. Teszi mindezt egy interaktív lecke keretében, vagyis a következő feladatot csak akkor kapjuk meg, ha az előzőt megfelelő módon végrehajtottuk. Az ember egyébként már itt elkezd morfondírozni azon, hogy a Namconál nyilván zsenik dolgoznak: egyszerűen mesteri módon találták meg az arany középutat a szimulátorok és az Afterburner-szerű lövöldözős játékok között! A valódi szimulátoroknak csak azon tulajdonságait vették át, amelyek még a játékélményt szolgálják – ennyit, és nem többet! A gép érezhetően repül, és nem úgy közlekedik a légtérben, mint egy dodzsem – viszont nem kell tökörészni a csűrőlapokkal, illetve a motorteljesítmény és a kormánylapok összehangolásával, ha magasságvesztés nélkül akarunk fordulóba menni. Létezik ugyan átesés (vagyis amikor a gép lassabban halad annál, hogy a szárnyain keletkező felhajtó erő fenntartsa, ergo zuhanni kezd) – viszont sohasem megy halálos dugóhúzóba, és a motorteljesítmény növelésével könnyen elkerülhető a földbe csapódás. A különböző géptípusoknak érezhetően mások a repülési tulajdonságai – de még egy A10-es „Varacskos Disznó" is olyan játszi könnyedséggel repül Immelmann-kanyart vagy orsózik, mint holmi műrepülőgép. A másodlagos fegyverként szolgáló fegyverzet (lézerirányítású bombák, középhatótávolságú levegő-levegő rakéták satöbbi) ugyan meglehetősen szűkre szabott – viszont elég nehéz kifogyni az elsődleges fegyverzetként szolgáló, 60-80 db Sidewinder rakétából (amelyek itt egyébként tökéletesen megfelelőek földi célpontok megsemmisítésére is). A négy nehézségi fokozattól függően itt is megölhet bennünket néhány rakétatalálat (a harmadik, normálban két-három) – viszont itt nem kell az eltérítésükre szolgáló chaffekkel meg flare-ekkel bíbelődni, az elkerülésükhöz a legtöbbször elég, ha a veszélyt jelző hang megszűntéig folyamatos fordulóba visszük a gépet. Ezt nevezem! Így a játék tökéletes játékélményt nyújt 10 és 100 éves kor között mindenkinek, anélkül, hogy a kihívást elvesztette volna.



■ Az élet első jele az égbolton egyben a halálé is

Harcra fel!

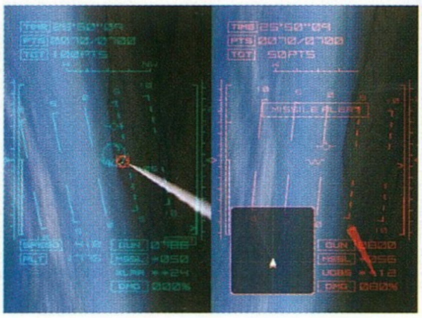
A játék fő része a campaign, ami 18 egymást követő küldetésből áll, ahol nyilván akkor kapjuk meg a soron következőt, ha az előzőt már sikerrel teljesítettük. A küldetések megtervezése szintén a játékkészítés magasiskoláját jelentik – de ne szaladjunk annyira előre, egyelőre legyen elég annyi, hogy egyfajta logikai menetet is követnek: kezdetben a Jó Fiúk védekező pozícióban vannak, és viszonylag könnyű, elhárító vagy megelőző bevetéseket kell teljesítenünk, később aztán átmennek támadásba, és akkor már elég rendesen meg fognak izzasztani bennünket a feladatok. Egy-egy küldetés mindig ugyanabból a négy fázisból épül fel: eligazítás-felszerelés-bevetés-értékelés. Eligazításnál ismer-



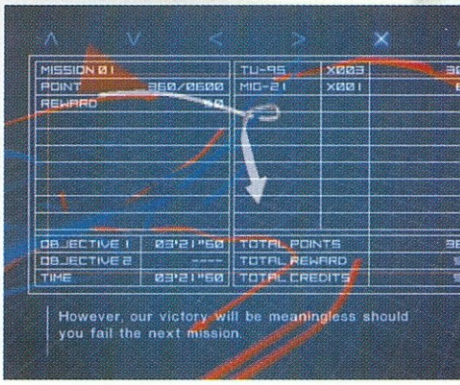




■ Ide akartok küldeni? Szó sem lehet róla!



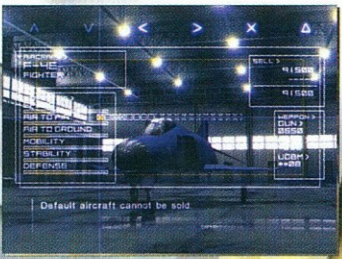
■ A páros játék szépsége a haver alázása



■ Tudja valaki követni, mi történt a csatában?

tetik velünk az elsődleges célpontokat, a várható ellenséges tevékenységet és egy számítógépes modellen szemügyre vehetjük a bevetési területet és az ott tartózkodó ellenséges/saját egységeket. Egy-egy bevetésnek általában egy általános célpontja van (pl. lődd le bizonyos idő alatt az ellenséges bombázókat, semmisítsd meg a napelemeket, és így tovább) – legalábbis kezdetben, de mivel a háborúk sohasem úgy alakulnak, ahogy előzetesen eltervezik őket, mindig akad majd némi meglepetés...

Következő lépés a gép és a másodlagos fegyverzet kiválasztása. Az első küldetésben alapgépként egy F-4 Phantom áll rendelkezésre, de mivel itt sajátos módon alvállalkozóként veszünk részt a hadviselésben, a sikeres küldetésekért bizonyos mennyiségű pénzzel, a „túlteljesített" küldetésekért pedig bónusz jutalommal fognak díjazni. (Habár ez nem is olyan sajátos: a 22-es csapdájában Milo Minderbinder többször is bebizonyította, hogy a háború a legnagyobb üzlet...) A teljesítésért járó pénzösszeg általában éppen elég arra, hogy megvegyük a piacon megjelent új géptípust (ha másként nem, hát egy régebbi eladásával) vagy plusz fegyverzetet, ami általában már kelleni is fog a következő küldetésben. Később már kisebb légiflotta felett diszponálhatunk, adhatjuk-vehetjük őket, és a küldetések teljesítése nagyban függeni fog attól, hogy a megfelelő gépet (és másodlagos fegyverzetet) választottuk-e ki az arzenálból. Például nyilván nem célszerű egy A-10 Warthoggal nekikezdeni mondjuk a nyolcadik, a játék névadójaként szolgáló küldetésnek (Shattered Skies), ahol vagy 20 vidám MIG-29 cikázik az égbolton (az engine egyébként 30 gépet tud egyidejűleg kezelni a képernyőn), mint ahogy egy partraszállás támogatására sem egy könnyű F-16-os lesz a legjobb választás. A játékban összesen 40 féle repülőgéptípus szerepel (gyakorlatilag az összes ismertebb, jelenleg is szolgálatban álló katonai gép), és ebből a játék végére 21-et próbálhatunk ki. (Kiszedegettem a képeiket a



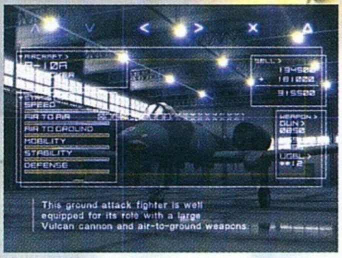
■ F4-E Phantom



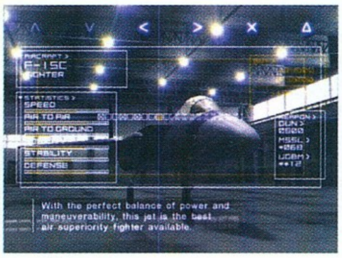
■ F-5E Tiger



■ F-16C Falcon



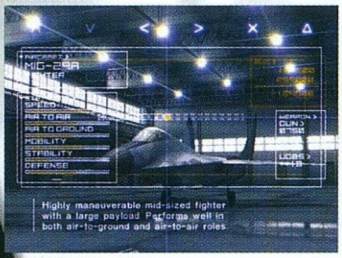
■ A-10A Warthog



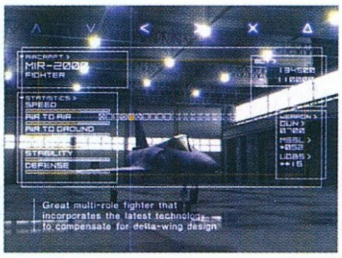
■ F-15C Eagle



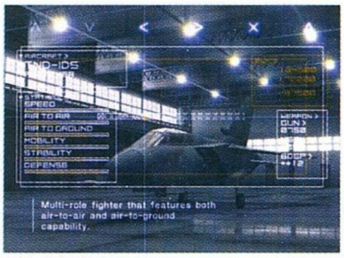
■ F/A-18 Hornet



■ MIG-29A Fulcrum



■ Mirage 2000



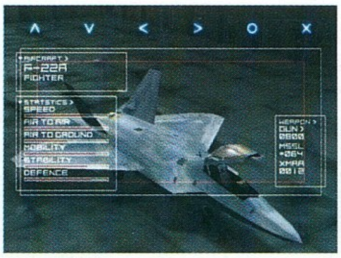
■ Tornado IDS



■ R-M01



■ F-14A Tomcat



■ F-22A Raptor



■ F-2A



Hopplá, ez már túl közel volt, elvétettük!



Egy Tomcat közelről



Részvétem a családnak...

játékból – ha a grafikus és a tördelő nevű helyi istenségek is úgy akarják, valahol megtaláljátok itt őket egy helyes kis csokorba kötve. Vagy legalábbis annyit, amennyi befér.)

Egy pár órányi játék és küldetés után nyilván mindenki elkezd mosolyogni, hogy milyen kis huncutok is voltak a játék tervezői: majd' mindegyikbe be van építve valami kellemetlen kis meglepetés, ami megtorpedózza előzetes elképzeléseinket – és ez rendszerint azzal jár, hogy kezdhetjük is újra az egészet, azaz a küldetéseket (legalábbis a későbbieket) muszáj lesz megtanulni. Az általános átverés-sablon rendszerint úgy fest, hogy bizonyos (néha elég szoros) időhatáron belül meg kell semmisíteni vagy adott számú, vagy adott pontot érő célt – utána jön menet közben valami kis plussz huncutság. Például a fentebb már említett Shattered Skies küldetésben adott idő alatt le kell lőni bizonyos pontértéket (asszem 2000) adó ellenséges vadászgépet. Az elsődleges (több pontot érő) célpontok természetesen a fürgébbek és ügyesebbek közül kerülnek ki, így tehát nemritkán 6-7 rakéta is elmegy egy-egy célpontra. Miután nagy nehezen lelövöldözöd a küldetésben szereplő kontingenst (normál fokozaton az már nem piskóta), és vidáman puffogtatsz a többiekre némi bónusz reményében, jön a sürgős üzenet a bázisról, hogy öt B-2 lopakodó bombázó tart feléjük és le kell vadászni őket, mielőtt támadást indítanának. Külön humoros dolog lesz megtalálni őket (lévén ugyebár „lopakodók"), amikor pedig tüzet nyitsz a szép libasorban úszó égi rájacsapatra, kiderül, hogy legalább három rakétatalálat kell egy lelövéséhez. Az előbbi tűzijátékból kifolyólag pedig neked már nincs 15 rakétád... Hehe. Ez a filozófia egyébként a legtöbb küldetésre igaz, és az már csak hab a tortán, hogy a feladatokat eleve úgy állították össze, hogy gyakorlatilag minden feladattal szembekerülünk, ami csak egy harci pilóta életében előfordulhat. Huh, nagyon jó!

Egy küldetés sikeres teljesítése után jön az értékelés. Pontosabban előtte jön még valami, amitől mindenki el fogja tátani a száját. A program ugyanis eltárolja az egész bevetés lefolyását (vagy legalábbis nagy részét) a memóriában, majd utána az egészet visszajátssza, mint egy videót, amelyben hat különböző, menet közben is változtatható kameraállásból visszanézhetjük az egészet. Jó, nyilván átlátszó trükk, hogy azért megy a legtöbb küldetés időre, mert tudták a tervezők, hogy maximum mennyi adatot tudnak eltárolni a memóriában a visszajátszáshoz, de ez bocsánatos „bűn" (vagy inkább technikai fogás), mert valami elképesztő, hogy ez a playback milyen látványt produkál!

Miután meguntuk magunkat szemlélgetni, jön a valódi értékelés, ami mindössze anynyiból áll, hogy az előző videóhoz hasonlóan, egy 3D-s koordinátarendszerben szemléljük az általunk bejárt utat, miközben a program folymatosan számolja, hogy a célpontok megsemmisítéséért mennyi pontot, illetve pénzt kaptunk.

Multiplayer

Habár a játék fő ereje – kivételesen – az egyjátékos módban van, remek kis multiplayer opciók is vannak, ha netán ketten akarnánk nekifeküdni a dolognak. Összesen hat kétjátékos üzemmód (pontosabban pálya van), amelyekben kooperatív módban, illetve egymással versenyezve kell levadásznunk különféle célpontokat, továbbá természetesen mód van az egymás elleni küzdelemre is. Noha utóbbiak általában a játékok legszórakoztatóbb részei (nincs is nagyobb öröm, mint porba alázni valamelyik havert, ugyebár), most talán nem ez lett a játék legnagyobb vonzereje. Nem mintha bármilyen hibát is találhatnánk benne, mindössze arról van szó, hogy a függőlegesen kettéosztott képernyőn való játék inkább csak nagyon nagy képernyős tévéken vagy projektorokon élvezhető.

Egek ura!

Eme felkiáltás nemcsak az Ace Combat 4 által okozott roppant kellemes meglepetést hivatott kifejezni, hanem rögtön minősíti is. Mondjuk elég rendesen el kellene gondolkozni, ha valami igazán gyenge Namco-játékot kellene mondani, de hogy az Ace Combat 4 mennyire el van találva, az még hozzájuk képest is kicsit erős! A kerettörténetet leszámítva a játék gyakorlatilag hibátlan, minden egyes vonatkozásban első osztályú minőség. Épp ezért nem kezdek el értékelésként dicshimnuszokat zengeni az elképesztő grafikai kivitelezésről, a remek hangokról és persze a mindent ütő játékélményről – talán jobb lesz, ha mindenki megbeszél vele egy személyes randevút. El nem tudok képzelni olyan játékost, akinek ez ne tetszene.

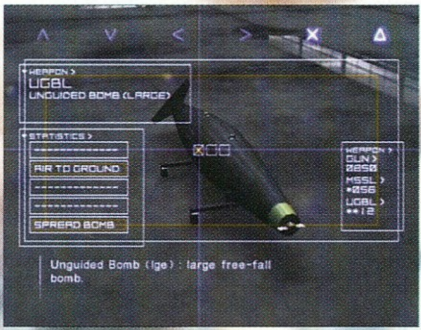
Spot
spot@vogel.hu



Hm, kíséretet kaptam



Azt már szeretem, amikor ennyi célpont van!



Gyere, papa elvisz magával repülni!

POZITÍVUM

- Kiválóan megtervezett, izgalmas küldetések
- Elképesztő látvány a visszajátszásoknál
- Gyakorlatilag megunhatatlan

NEGATÍVUM

- Ennek a játéknak a bárgyú gyeremktörténeten kívül egyszerűen nincs hibája

BARÁTOK KÖZT

Ace Combat 4	01/04	87%
Ace Combat 3 (PS)		

GRAFIKA	96 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	94%

2 játékos ■ NTSC ■ www.namco.co.uk

PRO EVOLUTION SOCCER

A VB KEZDETÉIG ELÉG JÓL ELLESZÜNK EZZEL

TÍPUS SPORT KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2001.11.25. PAL

Amikor tavaly október tájékán kicsiny szerkesztőségünket ismét elérte az év végén már régóta hagyományossá váló focimánia a FIFA-sorozat aktuális, most már PS2-re (is) megjelenő új részéből kifolyólag, és ráadásul – legnagyobb meglepetésünkre – a Sony This is Football 2002-je még a FIFA-nál is jóval magasabbra emelte a mércét, igencsak bizsergett a kezünk, hogy egy füst alatt a Konami – akkor még csak béta-verzióban működő – Pro Evolution Soccerét is leteszteljük. Fair play alapon nem tettük, lévén a tesztverzióban voltak még olyan apró, ámde nyilvánvaló hibák, amelyeket a végleges verzió megjelenéséig még kényelmesen kijavíthattak. A tapasztalat általában azt mutatja, hogy a tesztverziók gyakorlatilag semmiben sem különböznek a boltokba kerülőktől – most azonban a fülig futott a szánk, amikor elkezdtünk játszani a végleges változattal, ugyanis tulajdonképpen mindent negatívumot kitakarítottak belőle, amit a tesztben rühelltünk. Vagyis majdnem mindent...



Csapatok és játékmódok

A választható csapatok terén nincs különösebb változás az előzetéshez képest: 52 nemzeti válogatott (30 európai, közte a magyarral, 10 amerikai, 6 afrikai és 6 ázsiai), egy Európa-válogatott és egy Európán kívüli válogatott szerepel a játékban, de különböző bajnokságok megnyerésével „rejtett" all-time csapatokat is előhozhatunk (ld. hátul a cheatek között). Klubcsapatokból 32 áll rendelkezésre, közöttük a legnevesebb európai és dél-amerikai brigádokkal, habár ezek között egy-kettő elég gyanús neveket kapott (a Juve például Piemonte, a Boca Juniors pedig Buenos Aires néven fut). A Konami a játékhoz megvásárolta a FIFPro-licencet (azaz használhatják a játékosok eredeti neveit), vagy legalábbis annak egy „lightos" változatát („FIFAmateur"?), mert ugyan az európai és afrikai játékosok döntő többsége a saját nevén szerepel, addig a dél-amerikaiaiak és az ázsiaiak esetében maradtak a nevetséges eltorzított nevek: az az isten ott a Real Madrid bal szélén még mindig „Roberto Larcos", a másik isten az AS Romaban pedig „Butatista". (Mondjuk az európaiak közül is a csehek is csehül állnak a hülye neveikkel, de ez talán betudható annak is, hogy – licenc ide vagy oda – nincs olyan ember, aki ki tudna mondani egy cseh nevet anélkül, hogy a szájpadlásához ragasztotta volna a nyelvét.)

A játékmódok között megtalálhatunk mindent, mi szem-szájnak-focifannak ingere: ha a hivatalos FIFA- és UEFA-bajnokságok nem is feltétlenül a saját nevükön szerepelnek, gyakorlatilag bármilyen kieséses vagy oda-visszavágó alapon szervezett bajnokságot indíthatunk, ahol a győzelem díja egy kupa a Gallery opcióban, valamint egy új, addig rejtett csapat. Összesen 8 különböző kupaküzdelem indítható, amelyek egyébként további lehetőségeket is kínálnak a lebonyolítás mikéntjét illetően.

Ha nem is kimondottan az előbbiekhez tartozik, egyfajta plusz játékmódra ad lehetőséget az, hogy ha a mérkőző felek kontrollerének kiválasztásakor nem csak egy figurát választunk, mód van ugyanis arra, hogy a két kontrollerrel ugyanazon csapat két játékosát irányítsuk egyszerre (ami roppant felüdülés lesz a kissé bamba mesterséges intelligencia után), netán az egyik mazochista alkat játszhatja a kapus szerepét is. Az elképzelés mondjuk nem új, de elég elmés, van viszont egy szomorú következménye: mivel ez a lehetőség bármikor adott, így kettőnél nagyobb létszámú haveri társulat csakis akkor rendezhet házibajnokságot a játékkal, ha rendelkezik multiplayer adapterrel is. Ha már a kontrollernél tartunk: itt beállíthatunk Manual, illetve Semi-Auto irányítást, az utóbbi esetben a játék némi rásegítéssel dolgozik. Hogy ez mennyire hasznos, azt mindenki eldöntheti maga, ugyanis ebben az esetben automatikusan fogja váltogatni az aktuális játékosunkat is, és valami titokzatos okból kifolyólag alkalmasint meg szokta oldani, hogy NE a labdához legközelebb eső emberre kapcsoljon, hanem arra, akire abszolút nem kéne. Az még jobb, amikor két egymáshoz közel levő játékosunk között kapcsolgat, mert ezek ilyenkor ketten háromfelé szaladnak. Mondjuk hozzá lehet szokni egy idővel, de az mindenesetre biztos, hogy a megszokási fázisban az ember nagyon súlyos anyázásokat fog elkövetni. Esetleg lehet használni a módszert, mint biogyógymódot az alacsony vérnyomás kúrálására is...



■ Hopp, a huncut C(a)respo ezt is bekotorta a hálóba!

Kezelés

A játék irányítása technikailag ugyan meglehetősen bonyolult, viszont menet közben tökéletesen egyszerű és kézenfekvő lesz. A d-pad négy gombja aszerint működik, hogy a labda éppen az aktuális játékosunk birtokában van-e vagy sem: előbbi esetben a négy gomb passzként, ívelésként, lövésként vagy szöktetésként üzemel, míg az utóbbiban kétfajta lökésként, becsúszásként, illetve a kapus irányításaként. Ugyancsak figyeli a játék a labda pozícióját (tehát eszerint a lövés vagy a passz lehet egy fejes is, illetve adott esetben a „lövés" egy látványos ollózásként vagy csukafejesként jelentkezik), továbbá azt is, hogy a pálya mely részén van a labda és merre húzzuk az analóg kart (így lehet például az „ívelés" felszabadító rúgás, előre ívelés vagy beadás is). A flippergombok használatával és speciális „kombókkal" aztán további, bonyolultabb mozdulatok is előhozhatók (biciklicsel, kényszerítő passz stb.). A játék gyakorlás részéhez hasonlót eleddig még nem pipáltam semmilyen platformon: egyrészt a program részletes, példával illusztrált útmuta-



■ Shearer apónak nem szokása az ilyeneket elpuskázni



Hát ezek azok a helyzetek, amikor inkább nem kellene becsúszással próbálkozni



Zidane-nak valahogy nem okoz problémát az sem, ha a labda félmagasan jön



tóval szolgál minden mozdulat javasolt használatához, másrészt remek ötlet, hogy az edzőtáborban egykapuzva aprólékosan begyakorolhatunk mindent a pontrúgásoktól kezdve a komplett kombinációkig. Márpedig jónéhány sajátosságot meg kell szoknunk a kezelés kapcsán. Az első például a szimpla kapuralövés módja: az még odáig rendben is van, hogy egy jobblábas játékos a bal lábával nyilván gyengébben lő, de ha mondjuk annyi ideig tartjuk nyomva a lövés gombot, ami a FIFA-ban egy gyenge közepes lökethez elegendő, akkor a bombánk a Pro Evolution Soccerben oda fog menni, ahova Paolo Rossi szokta lőni a világbajnokságot eldöntő büntetőket (a szomszéd stadionba). A játék másik furcsasága az automatikus szerelés: minden játékos automatikusan elveszi a labdát az ellenféltől, ha az belevezeti, így tehát a becsúszás mellett a labdaszerzés legkézenfekvőbb módja az, ha egész egyszerűen szembe állunk/futunk a labdát vezető játékossal. Elég elmés látvány, amikor egy fél percig a félpályánál pattog a labda, mert a két csapat játékosai felváltva szerelgetik egymást, midőn az előző szerelésből kifolyólag a labda elpattant tőlük... A hab a tortán aztán a futás használata lesz: ez ugyan jóval gyorsabb mozgást eredményez, viszont a rúgásokat jóval pontatlanabbul is hajtják végre a játékosok, de ennél sokkal rosszabb, hogy futás közben a labda rendszeresen méterekre pattan a játékosoktól (kiszúrni meg sajnos nem lehet). Így tehát a futás folyamatos használata nemcsak hogy görcsöt okoz a mutatóujjadban, de olyan labdakezelési szintet is eredményez, mint egy átlag magyar csapatban. Sokkal célravezetőbb módszer tehát megtalálni az egészséges összhangot a lassítva cselezés és a sprintek között.



Mi sem természetesebb, hogy ezt a szabadrúgást is Chilavert kapus rúgja



Nem baj, Zizou, már úgyis rádfér egy alapos hajmosás!

Roppant kellemes lehetőség, hogy a kezelés nem rögzített, akár meccs közben is bármikor tetszőlegesen átkonfigurálható. Ez az opció már rögtön első nekifutásra roppant hasznos fényben fog feltűnni, ugyanis az alapbeállításban a lövés/becsúszás ugyanazon a gombon van, ami kiválóan alkalmas arra, hogy perceken belül kiállíttassunk három játékosunkat, akikkel tulajdonképpen csak kapura akartunk lőni...

Menedzserattitűdök

A játékban helyet kapott egy komplett menedzser szekció is. Meccsek előtt (vagy akár közben is) bármikor átszervezhetjük a csapatot, a játékstílust – akár személyekre is lebontva! Ezzel azonban nem árt csínján bánni: az egyes csapatokhoz hozzá vannak rendelve bizonyos alapbeállítások, amelyek bármelyikét megváltoztatva, igen érdekes dolgok sülhetnek ki. Felállásból van egy kalappal, kezdve a klasszikus 4-4-2-től és 4-3-3-tól a kissé extrém 3-6-1-ig (mindegyikből van támadó, balanszolt és védekező verzió), de az egyes emberek mindenkori pozícióját is bármikor megváltoztathatjuk. Megadhatunk támadó, balanszolt vagy védekező hozzáállást az egész csapatnak, az egyes játékosoknak pedig a mindenkori mozgásirányt, illetve speciális feladatokkal (például agresszív emberfogással, bal oldali szögletek elvégzésével, büntetők rúgásával satöbbi) bízhatjuk meg őket – akárcsak egy igazi edző az öltözőben. Ha viszont hozzányúlunk az eredeti értékek bármelyik beállításához, akkor célszerű bizony mindegyiket végignézni, mert a játékosok TÉNYLEG végre fogják hajtani az utasításokat. Egy viharos éjszakán, midőn Verebes „Mágus" bebérjaira pályázva a Real Madriddal babráltam, sikerült például addig variálnom a hadrenddel, amíg a tök ballábas, balhátvédet vagy maximum bal oldali védekező középpályást játszó Roberto „Larcos" hirtelen jobbösszekötőben találta magát. Ez talán még nem is lett volna akkora baj, az már inkább, hogy „elvileg" neki egyrészt meg volt adva, hogy a Liverpool elleni meccsen szorosan fogja Owen bácsit, továbbá támadásnál törjön előre a bal szélen... A következmény nyilvánvaló volt: egyik feladatot sem tudta megoldani, mert a rossz pozíciónak köszönhetően mindenhonnan lemaradt.

Az edző/menedzser dolgai aztán tovább sűrűsödnek, midőn komplett kupákat indítunk. Egyrészt itt már aktiválódnak olyan szabályok, hogy a sárga vagy piros lapok miatt játékosoknak ki kell hagyniuk meccseket, rövidebb-hosszabb időre megsérülhetnek, továbbá a komplett őszi-tavaszi rendszerben folyó bajnokságban (ahol egy másodosztályú csapatot kell az első liga bajnokságára vezetnünk), lehetőség nyílik játékosok adásvételére, illetve cseréjére is. Az erre szolgáló „tőkét" természetesen a győztes meccsekből befolyó „pontok" szolgáltatják –



■ Claudio Lopez és Cafu közül már megint az előbbié a laszti



■ Persze, persze, te nem csináltál semmit!



■ Barthez szokásos tevékenységét végzi a kapuban: néz...



■ Illés szabadrúgás előtt elmehetett egy fodrászhoz



■ Úgy tűnik, néhány Lazio-szurkoló is érkezett a "Catalonia Stadiumba"

ha nem is valami túl gyorsan.

Minden játékost egy rakásnyi statisztika határoz meg, amelyek a karakterlapján vannak feltüntetve. Itt aztán mindent megtalálunk, amit csak tudni lehet róla: játszható posztok (nem egészséges ugyebár egy éket söprögetőbe állítani), jobb-, vagy ballábas, helyezkedés, gyorsaság, cselezés, fejelés, egyensúly, passzolás, kiemelkedő képességek – és még sorolhatnám a végtelenségig. (Most lusta vagyok megszámolni, de biztos van vagy 30-40 jellemzőjük.) A móka az egészben az, hogy ezek a pályán valóban működnek is: a futóbolond Roberto „Larcos" lefut bárkit, a cselezőgép „Otragától" (Ortega) elég nehéz elvenni a labdát, Jancker fellökéséhez sok sikert kívánunk a bátor vállalkozónak, míg a kiváló helyezkedőképességgel megáldott „Ramorio" (Romario) érdekes módon valahogy mindig ott van, ahova a labda repül... Természetesen mód van a játékban szereplő összes játékos statjainak átszerkesztésére is (ez például egy lehetséges út a magyar futball nemzetközi szintre hozásához), de a meglevő játékosok „alkatrészeiből" (hajviselet, cipő stb.) akár teljesen újakat is létrehozhatunk.

Irány a pálya!

Ideje kifutni a pályára, amelyből összesen nyolcat találunk a játékban. (A Konami névre hallgató kivételével, mindegyik egy valóságban is létező élethű mása, csak nem a valódi nevén szerepel – a San Siro például Lombardi Stadium néven köszön vissza.) Ha csak sima meccset választunk, akkor beállíthatunk egy pár alapvető opciót (időjárási körülmények, napszak, nehézségi fokozat és hasonlók), kupasorozatoknál ezek természetesen véletlenszerűen változnak. A nehézségi fokozat természetesen csak a gép elleni játékra vonatkozik, és a mesterséges intelligencia szintjét állítja. A gép elleni játék körülbelül annyira szórakoztató, mint a bizonyos Zuzu Petas nevű hölggyel való beszélgetés: egyes szinten nevetséges, hármason már elég bunkó, ötösön pedig teljesen görény.

Már a csapatok bevonulásakor is tapasztalható, hogy a grafikai megjelenítésben elég sok kompromisszumot kötöttek a készítők: a stadionok távlati képe és a tribünökön lobogó örömtüzek iszonyú jól néznek ki, még a magyar játékosok is viszonylag jól felismerhetők (habár távolról sem olyan tökéletesek, mint a TIF-ben) – ehhez képest elég éles a kontraszt az őket fotózó, mintegy nyolc poligonból álló riporterhez képest, nem beszélve arról, hogy néhány néző akkora zászlót lenget, mint a Népstadion reflektora. Ugyanez az elv későbbiekben is jelentkezni fog: a távolabbi kameraállásokból (amelyekből a játék egyáltalán játszható) a játékosok animációja nagyon jó, közelebbről azonban már kevésbé lesz az, különösen a TIF jóval több poligonból álló játékosaihoz képest. Instant Replay ugyan nincs, viszont a masina automatikusan visszajátszik minden izgalmasabb pillanatot, a gólokat pedig akár képkockánként is visszajátszhatjuk bármelyik játékos vagy a labda szemszögéből (már amennyiben egy labdának van „szemszöge"), és természetesen el is menthetjük a memóriakártyára. Nagyon nagy poén (legalábbis én még sehol nem láttam hasonlót), hogy a félidők statisztikáinak megtekintése előtt egy összefoglalót is látunk a legizgalmasabb eseményekből (vajon hol a fenében tárolhatják őket?), még akkor is, ha csak összesen hetet tud a program megjegyezni.

A pályán zajló eseményeket egyébként öröm lesz nézni, ugyanis tényleg egy profi futballmeccs eseményeit látjuk viszont. Minden játékos foggal-körömmel küzd a labdáért, rángatják egymás mezét, faultok után (közben) ártatlanul a magasba emelik a kezüket, fogják a fejüket az elpuskázott helyzetek után – a hangulat tényleg tökéletes. Erről gondoskodik a közönség is, amely rendszerint az adott nemzeti válogatott vagy csapat saját indulóit énekli, illetve a csapatra jellemző módon biztatja a játékosokat. Egy brazil-argentin vagy egy Lazio-Roma derbi például igen érdekes audio élmény... A kommentárért Chris James (profi angol sportriporter) és Terry Butcher (egykori angol válogatott) felelős, és tulajdonképpen elég jól is végzik a „munkájukat": viszonylag jól követik az eseményeket, elég nagy a szókincsük, bár azt azért kötve hiszem, hogy egy 3:2-re álló Liverpool-Manchester meccs 55. percében a „nézők kezdik elveszíteni az érdeklődésüket a mérkőzés iránt"...

A meccset ráadásul tovább színesítik olyan apróságok, hogy a készítők külön animációt készítettek Roberto „Larcos" szabadrúgásaihoz, a paraguayi válogatott kapura veszélyes szabadrúgásait rendszeresen a kapus „Chaviler" (Chilavert) rúgja (ha kihagyta, ami elég ritka esemény, akkor 60-70 méteres vágtával igyekszik vissza a helyére), Barthez rendszeresen a kapujától 30 méternyire kóricál, továbbá a labda visszapattan a játéktérre a szögletzászlóról.

Bajok azért vannak

Az élet persze a Pro Evolution esetében sem fenékig tejfel, szép számmal akadnak azért kisebb hibái is. Mivel ezt eddig már éppen eléggé megszokhattuk, azzal még talán együtt lehetne élni, hogy a mesterséges intelligencia alkalmasint borzasztó hülyén irányítja a csapat többi játékosát (nem hajlandóak lyukra futni, négy védő megy egy csatárra, rossz védőre vált a masina, elképesztően rossz passzokat adnak a játékosok) és a bedobások mindig ugyanarra a sémára épülnek, ez az bizony már elég idegesítő, hogy hosszabb passzoknál az átadást váró (már aktuális) játékost rendszerint nem tudjuk mozgatni, kiugratásnál pedig a labda után vágtázó játékosunk valahogy nem igazán akar rögtön a





■ Hát ilyen képet valószínűleg sokáig nem látunk még a tévében!



■ Ha Batigól a tizenhatoson belül lőhet, az ellenfél már tudja, hogy nagy baj van



■ A "magyar Maradona" ezt a labdát kivételesen jól eltalálta

labda felé futni... Bohó ifjúságomban a foci-edzőm azzal kezdte a mérkőzés előtti eligazításokat, hogy aki nem a labda FELÉ mozog, annak jelzős szerkezeteket fog fabrikálni a felmenőági nőrokonával, aki pedig ÁLLVA várja a labdát, azt ütlegelni fogja a szögletzászlóval. (Bár ha jól emlékszem, ő kissé kevésbé irodalmi stílusban, ámde sokkal rövidebben fejezte ki magát.)

Ugyancsak kicsit idegesítő vonás néhány alapvető szabály teljes figyelmen kívül hagyása. A játékban például abszolút nincs kezezés, pedig a becsúszó játékosok legalább az esetek felében a kezükkel szerzik meg a labdát. Néha hadilábon áll a program a hazaadások elbírálásánál is, mert a kapus nemritkán vetődve fogja a saját játékosától hozzá kerülő labdát, az meg a másik fele, amikor a lövés után a kapusról (vagy a kapufáról) kipattanó labdánál lest ítél. Jó, az alapállapot a pályák környékén az, hogy a bíró tök hülye – de ennyire? A bírót (és segítőit) ugyan nem látjuk, amikor játékban van a labda, a szigorú spori azonban azonnal előkerül minden félresikerült (sőt néha a jól sikerült) becsúszó szereléseknél: egy ilyet elkövetni szinte majdnem mindig piros lapot ér (az különösen jópofa, hogy néha a gép által irányított valamelyik játékos követ el ilyen szabálytalanságot), szóval abszolút nem nehéz 5-10 perc alatt három játékost kiállíttatni (már ha ki nem kapcsoltuk a lapokat a meccs előtt). Érdekesen kezeli a program azt a szabályt is, hogy egy csapat csak akkor folytathatja a játékot, ha legalább nyolc mezőnyjátékossal és egy kapussal rendelkezik: három piros után ugyanis a bíró már nem állít ki senkit, lehet nekiállni hentelni... (Kis gonoszok mondjuk hiányolni fogják, de sajnos a kapusba nem lehet beleszállni.)

Bajnokjelölt

Ha már ennyi, látszólag bántó hibát felsoroltam, akkor alán némileg meglepő lesz a konklúzió: szerény véleményem szerint a Pro Evolution Soccer a legszórakoztatóbb focijáték, amit valaha is volt szerencsém kipróbálni – pedig volt egynéhány az utóbbi 10-15 évben! (A véleményemmel abszolút nem vagyok egyedül, ugyanis majdnem az összes, témánkban működő online és offline újság egybehangzó hallelujával fogadta, és nemigen kapott 90%-nál alacsonyabb értékelést.) Meglehet, hogy úgy a TIF 2002, mint a FIFA bizonyos vonatkozásaikban jobbak (vagy inkább szebbek), de játékélmény szempontjából nálam (illetve nálunk) mindenképpen a Pro Evolution a nyerő. A futballjátékoknál ugyebár általános átok, hogy miután az ember kitanulta őket, előbb-utóbb kissé unalmassá válnak az állandóan ismétlődő sablongólok miatt. A FIFA-ban például majdnem biztos, hogy gól születik a szélen elfutó játékos beadása után, a TIF-ben pedig a középen való kiugratás a nyerő recept – itt azonban olyan sokfajta gól születik (ha születik, mert azért annyira nem egyszerű a hálóba juttatni a lasztit), hogy az ember szinte észre sem veszi, hogy nemrég már lőtt valami hasonlót. A legjobb ítéletet a játékról Kozi koma öccse mondta ki, midőn arra biztattuk, hogy ne csak azon röhögjön, ahogy egymást alázzuk, próbálja ki inkább ő is – azt mondta, hogy nem szükséges, tök jó nézni is, ahogy játszunk. Ennek fényében a játék hibáit is hajlandó az ember úgy értékelni, hogy csak azért vannak, hogy legyen mit kijavítani egy elkövetkezendő második részben...

(Szolgálati közlemény: Reméljük, nem mondjátok meg a magyar disztibútornak, hogy már volt cikk nálunk a Pro Evolution Soccerről. Már hónapok óta azzal hitegetjük őket, hogy „folyamatos tesztelés” alatt áll – talán kihúzzuk úgy az időt a második részig, hogy ne kelljen visszaadni. Bár az is igaz, hogy a szerkesztőségi hüvelykujjak már teli vannak vízhólyaggal...)

Spot
spot@vogel.hu



■ Effenberg bácsival ezt nagyon csúnyán bevágtam Kozi hálójába!



■ POZITÍVUM

- Iszonyúan szórakoztató, még nézőként is
- Összefoglalók a meccs után
- A legváltozatosabb gólok

■ NEGATÍVUM

- Kissé nehézfejű gépi intelligencia
- Kettőnél több játékos csak adapterrel játszhat bajnokságot
- Vízhólyagot okoz a hüvelykujjon

■ BARÁTOK KÖZT

Pro Evolution Soccer		
TIF 2002	01/11	91%
FIFA 2002	01/11	85%

GRAFIKA	83 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	91%

■2 játékos ■PAL ■www.konami.com

SSX TRICKY

EGY TRÜKKÖS VISSZATÉRÉS

TÍPUS SPORT/VERSENY KIADÓ EA SPORTS BIG FEJLESZTŐ EA CANADA MEGJELENÉS 2001.11.23. PAL

SSX. Ugye emlékszünk még erre a névre? Ez a játék volt az, amely tavaly a Game Developers Conference-en megnyerte többek között a legjobb versenyjáték, a legjobb grafika, és nem utolsósorban az év konzoljátéka címet – olyanokat maga mögé utasítva, mint a Tekken Tag Tournament, a Ridge Racer 5, vagy a Dreamcastes Shenmue. Ezek után tehát kíváncsian vártuk (néhányan némileg kételkedve), mivel tudja felülmúlni a folytatás a nagyszerű elődöt, mely kétségkívül a 2000. év egyik legnagyobb befutója volt. Ez azonban a múlt, a jelen pedig az SSX Tricky-ről szól, aminek – jelentem – sikerült felülkerekednie „kistestvérén".

Először is a legszembetűnőbb a grafikai változás. Igaz, az előző rész is igencsak szép volt, de ez most valami csodálatos! Olyan szinten átdolgozták a régi pályákat, hogy alig fogunk rájuk ismerni. Természetesen azért nem maradunk újak nélkül sem, amiből szám szerint kettő van, mégpedig: Garibaldi és Alaska. A karakterek is „plasztikai műtét"-en estek át, rendkívül részletesek és élethűek, ha például beszélgetnek a lesiklás után, nem csak tátognak, hanem szájuk a szöveggel együtt mozog, majdnem olyan, mintha egy filmet néznénk.



A Trickyben kapunk hat új karaktert a régi ismerősök mellé, és természetesen mindegyikük másmás tulajdonságokkal rendelkezik, és nemcsak technikai, hanem morális tekintetben is. Az eltérő jellemvonásokból adódóan mindenkinek megvan a maga barátja és ellensége, amit a versenyek előtt a gép jelez is nekünk. Indulás után a pirossal jelölt emberkéket kell lezúznunk, mert ők sem lesznek szívbajosak: amint melléjük kerülünk, megpróbálnak majd lecsapni minket.

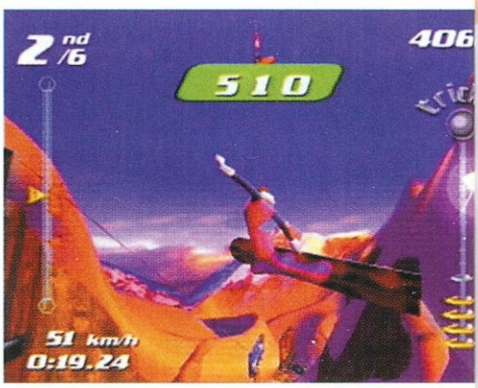




■ Ennek a trükknek nem lesz jó vége...

Azt hiszem a játékban szereplő hangok és hanghatások is önmagukért beszélnek. Már a Tricky főmenüjében lévő zene is kedvet ad a játékhoz. Műfajilag megtalálhatjuk a klasszikus hip-hop-ot, a trance-et, vagy akár a mostanság egyre népszerűbbé váló drum'n'bass-t. A korongon olyan nagy nevek kaptak helyet, mint a Run DMC (It's tricky), a Hybrid (Finished symphony), vagy BT, aki két számmal is jelen van. A szinkronhangokat külön kiemelném, nagyon jól összehozták például Seeiah-t Macy Grey amerikai énekesnővel, vagy Eddie-t David Arquette-tel, de nekem legjobban Luther hangja tetszett Oliver Platt tolmácsolásában, aki olyan filmekben játszott, mint a Beethoven vagy a Dr. Doolittle. Ha valami veszélyesebb mutatványt sikeresen befejezünk, a tömeg tombolni kezd és a zene is hangosabbá válik.

A séma alapjában véve nem változott, azaz egy-egy adott pályán úgy kell lesiklanunk, hogy lehetőleg az első helyen végezzünk. A nehezebb fokozatokon ehhez már szerencsére is szükség lesz, a tudás önmagában itt már nem elegendő. Persze az első hely nem minden, mert pontokat is kell szereznünk, azaz különböző trükköket kell bemutatnunk verseny közben. Ilyen például a nagyobb ugratók előtti tűzijáték, a verseny közben felvehető extrák, amikkel gyorsabbá válhatunk vagy látványosabb trükköket mutathatunk be. Egyébként az első hely megszerzésére több lehetőség is van: ha kell, akár csalhatunk és lerövidíthetjük az utat, de használhatjuk az öklünket is, amivel egész egyszerűen leüthetjük menet közben ellenfeleinket. Ez azért is jó, mert ilyenkor a Tricky csíkunk felmegy a maximumra, és ezek után lehetőséget kapunk ún. „über" trükkök bemutatására, amiket viszont elég nehéz kivitelezni. Maga a trükk ugyan nem vészes, de jó gyors tempó, frankó ugrató kell hozzá, és mindezt minél hamarabb kell összehozni, mivel az időnk hamar lejár: húsz másodperc alatt kell megfelelő helyet találnunk a megvalósításhoz, amit a négyzet + valamelyik flippergomb (L1, L2, R1, R2) lenyomásával idézhetünk elő. Ezek a trükkök elég térigényesek, mert sokáig a levegőben kell maradnunk a sikeres befejezés érdekében. Karakterünk pörög-forog a deszkán, bukfencezik, feldobja, majd ráérkezik stb. Egy-egy meghatározott trükköt korrektül végrehajtva, kapunk egy fényképet karakterünk trükkönyvébe, pont úgy, mint az SSX-ben.



■ De hideg ez a board!

A sikeres versenyek után különféle jutalmak ütik a markunkat: új karakter, pálya, deszka, kosztüm stb., ezenkívül fejleszthetjük a képességeinket (stability, speed, ending) is, mintha csak egy RPG-ben lennénk.

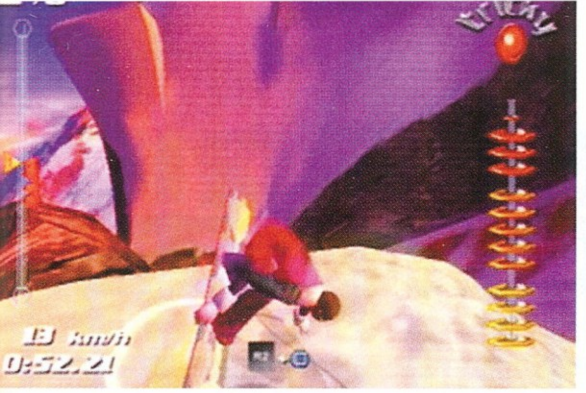
■ KARAKTEREK

BRODI
név: Broderick Ford
életkor: 29
nemzetiség: amerikai
barát: Eddie
ellenség: Luther
Szereti az óceánt és ebből adódóan a szörfözést. Jelszava: „Ép testben ép lélek"



EDDIE
név: Edward Wachowski
életkor: 19
nemzetiség: amerikai
barát: Elise
ellenség: Moby
Eddie „a kölyök", gyors és néha erőszakos. Extrém haja a Bucketheads nevű zenekarra emlékeztet.





Érdekes ez a póz



Elsők és utolsók...



Most vagy összejön, vagy nem

A kétjátékos mód valamelyest javult az előző részhez képest, jobban átlátható, de azért még mindig nem az igazi.

Az SSX Tricky legnagyobb pozitívuma, hogy egyszerűen megunhatatlan. Mindig van miért tovább küzdeni, van miért hajtani. A pályákon szinte mindenre fel lehet ugratni, nemcsak a korlátokra, hanem akár a faágakra is. Hihetetlenül látványos dolgokat csempésztek a fejlesztők ebbe a programba. Nekem például sikerült az egyik pályán egy eszelőset ugranom, és levertem a ház tetején lévő fénygömböt, ami ezután gurult lefelé vadul, elütve néhány „kedves" ellenfelet. Ha a race pályákat esetleg meguntuk, akkor mehetünk trükközni a SHOWOFF módba, bár ez eleinte nem lesz könnyű feladat. Elég nehéz összeszedni ugyanis az aranyéremhez szükséges pontszámot, kitartás nélkül ez nem is fog menni. Az über trükkök is néha komoly fejfájást okoznak, de előbb-utóbb rá lehet érezni a dologra.

Az irányításról csak annyit, hogy egyértelműen jobb és könnyebben kezelhető, mint az SSX. A versenyzők néhol 120 km/h-s tempóval „ereszkednek" le a lejtőn, de a kanyarodás még itt sem okoz problémát. A boardosok hamarabb reagálnak az irányváltoztatásra, és nem esnek el olyan könnyen. Szerintem kényelmesebb az analóg karokkal versenyezni, mint a nyilakkal, így egyszerre tudunk gyorsulni és kanyarodni, de ezt mindenki döntse el maga. A játék során rengeteg gombkombinációra lesz szükség, ha minden fényképet meg akarunk szerezni a trick bookba.

Az SSX Tricky – még a testvére után is – megunhatatlan, gyönyörű és élvezetes. Ennél több nyilván nem is kell a sikerhez – márpedig ebből a játékból bizony nagy siker lesz, és nemcsak a snowboard szerelmeseinek, hanem a versenyjátékok kedvelőinek is nagyon tetszeni fog.

Z.G.
corgan@freemail.hu

KARAKTEREK

ELISE



név: Elise Riggs
életkor: 24
nemzetiség: kanadai
barát: Eddie
ellenség: Marisol
Viszonylag könnyen irányítható, és stabil. Érdemes vele kezdeni a játékot.

J.P.



név: Jean Paul Arsenault
életkor: 21
nemzetiség: francia
barát: Luther
ellenség: Brodi
J.P. szeret táncolni, és a snowboardozásban is megállja a helyét, bár a pályán erőszakos.

KAORI



név: Kaori Nishidake
életkor: 17
nemzetiség: japán
barát: Brodi
ellenség: Psymon
Már jól ismert versenyző a mangás deszkáival. Nekem nagyon szimpatikus karakter.

LUTHER



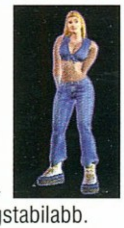
név: Luther Dwayne Grady
életkor: 22
nemzetiség: amerikai
barát: J.P.
ellenség: Mac
Luther a játék talán legvisszataszítóbb versenyzője. Sörhas, köldökig érő póló, félig felhúzott nadrág. Sok fejfájást fog okozni!

MAC



név: Mackenzie Fraser
életkor: 16
nemzetiség: amerikai
barát: Kaori
ellenség: Moby
Nagyon fiatal rapper srác, aki szintén régi ismerős az SSX-ből. Látványos és nehéz mutatványokra képes.

MARISOL



név: Marisol Diez Delgado
életkor: 18
nemzetiség: venezuelai
barát: Seeiah
ellenség: Elise
Szőke bombázó, aki mellesleg szeret táncolni és szörfözni is. A nők közül talán ő a legstabilabb.

MOBY



név: Moby Jones
életkor: 19
nemzetiség: angol
barát: Zoe
ellenség: J.P.
Moby testét tetkók díszítik. A snowboardozáson kívül szereti a motorcrosst és a BMX-ezést.

PSYMON



név: Psymon Stark
életkor: 26
nemzetiség: kanadai
barát: Zoe?
ellenség: Kaori
Na, ő nem egy egyszerű eset! Olyan, mintha a Twisted Metal Blackből küldték volna ide: az őrült külső őrült belsőt is takar. Nincs igazán barátja, viszont szinte mindenki az ellensége.

SEEIAH



név: Seeiah Owens
életkor: 25
nemzetiség: amerikai
barát: Marisol
ellenség: Luther
Kopasz „frizurája" nem teszi vonzóvá, ettől függetlenül jó versenyző. Szereti a zenét és a divatcikkeket.

ZOE



név: Zoe Payne
életkor: 20
nemzetiség: amerikai
barát: Moby
ellenség: J.P.
Indián stílusú festés díszíti az arcát. Látványosan és pörgősen deszkázik, érdemes kipróbálni.



Mész innen!

POZITÍVUM

- Gyönyörű grafika és remek hang
- Látványos mutatványok
- Pergős és megunhatatlan játékmenet

NEGATÍVUM

- Kicsit nehezek azok a fránya über trükkök

BARÁTOK KÖZT

SSX Tricky		
SSX	01/05	92%
Airblade	01/11	82%

GRAFIKA	93 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	92%

2 játékos · PAL · www.ea.com/easportsbig

SILENT SCOPE 2 DARK SILHOUETTE

■ MESTERLÖVÉSZEK – PUSKA NÉLKÜL

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2001.11. PAL



■ Csetepaté a reptéren – talán újraforgatják a Die Hard 2-t?

Miután a Time Crisishoz hasonló fénypisztolyos játékok igazi sztároknak számítanak a játéktermekben, a Silent Scope megjelenésével a Konami egy újfajta élményt kínált a lövöldözni vágyóknak: ebben nem mint revolverhős kellett szerepelnünk, hanem mint mesterlövész. Jó ideje már a második része is elkészült az automatának, amiben az egészet megtoldották annyival, hogy a Time Crisis 2-höz hasonlóan egymást fedezve is lehetett a terroristákra vadászni. Az eredeti játéktermi automata a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a géphez rögzített puskák távcsövében frankón a célkör kinagyított képét lehet látni: nos a PS2 verzióval most ezzel összefüggésben az a legnagyobb probléma (ami egyébként természetesen már az első rész átiratánál is probléma volt), hogy virtuális mesterlövészpuska ugyebár nem létezik a géphez. Sajnos nem megoldható a dolog (mellesleg egyetlen játék kedvéért nem is nagyon érné meg), a hagyományos fénypisztolyokkal pedig nem lehet olyan finoman célozni, hogy pixel pontosan (sőt a távcső miatt még annál is pontosabban) becélozhassuk egy kilométerre tanyázó pasas fejét. Mindenképpen az irányítóval kell tehát variálni, ami pedig már nem ugyanaz...



■ Hiába a terepszínű ruha, látlak!

A dolgot úgy sikerült átkonvertálni, hogy alapban a távcső képét mozgathatjuk a képernyőn, s egy gombnyomással „hajolhatunk el a lencse mellől", mire a kinagyított kép átvált egy kisebb kurzorra, s azt mozgatva irányozhatjuk be a puska csövét. E kényszermegoldástól eltekintve a játék teljesen azonos a játéktermi automatával. A küldetések elején két fazon közül választhatunk, aminek az a jelentősége, hogy kicsit különbözik az út, amit az egyikükkel vagy a másikukkal be kell bejárnunk. Noha az ellenség természetesen mindkét főhős számára ugyanaz: a londoni Tower híd környékéről kiindulva kell levadásznunk az egyre agresszívabban és nagyobb hullámokban támadó terroristákat, s köztük néhány főellenség fejét is ki kell lyukasztanunk. A második rész sajátossága, hogy néha különleges körülmények között folynak a csaták: így például korom sötétben, ahol csak az ilyenkor aktiválódó éjjellátó avagy röntgen távcsőre támaszkodhatunk.

Az általános szabályok a fénypisztolyos játékok sémáján alapulnak, vagyis ha nem célzunk elég gyorsan, akkor minket lőnek le. A célpontokat szerencsére megjelöli a játék, de még így is elég nehéz megtalálni őket, ezért a nagyított képen kis nyilak is segítenek minket, merre kell keresgélni. Mint minden játéktermi gépnél, természetesen a Silent Scope 2-ben is szűkre szabott időlimit van a feladatok teljesítésére, s ezt az időlimitet az ellenfelek kinyírásával tolhatjuk kijjebb. Noha a játék arcade gyökerei miatt a sztori mód maximum egy óra alatt végigjátszható (nem túl nehéz), mennyiségileg a játékra nem igazán lehet panasz. A kooperatív móddal együtt benne van a teljes játéktermi verzió, plusz ráadásként még néhány kizárólag konzolos játékmód is helyet kapott. Az arcade módon belül három opció közül választhatunk: a sztori módon kívül lőtéren gyakorolhatunk céltáblákra (és dinnyékre) tüzelve, s van egy ún. Duel mód is, ahol a másik mesterlövésszel párbajozhatunk. Fákat, bokrokat kell végigpásztáznunk a távcsővel, s az nyer, aki előbb találja meg a másikat. Az original mód újabb három opciót kínál: megküzdhetünk külön-külön a már látott főellenségekkel, kérhetünk speciális missziókat, és szabadtéri lőgyakorlatot is indíthatunk, hirtelen felbukkanó „jófiú/rosszfiú" céltáblákkal.

Megkeresni az ellenséget, s becélozni: tulajdonképpen erről szól a Silent Scope 2. No persze miről is szólhatna egy mesterlövész élete. Kérdés, mennyi ideig képes ez lekötni a játékost. Igazság szerint már eleve az alapötlet nem a legjobb: ez a keresgélés valahogy nem annyira izgalmas, mint amikor másodpercenként szaporodnak a hullák – példának okáért a Time Crisis 2-ben. Kicsit vontatott az egész – és ez persze nem a konverzió hibája. Az újdonság varázsának elmúltával már a játéktermi automata is csak magában szokott demózni...



V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Az ilyen látványosságtól mindjárt jobban van az ember

■ POZITÍVUM

- Többféle útvonal a pályákon
- Exkluzív PS2 játékmódok
- Különleges helyzetek, mint például a hőérzékelős távcső

■ NEGATÍVUM

- Otthonra nincs puska
- Rövid sztori mód
- Kissé unalmas játékmenet

■ BARÁTOK KÖZT

Time Crisis 2	01/12	90%
Time Crisis Project Titan (PS)	01/05	90%
Silent Scope 2		

GRAFIKA	70 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	74%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.konami.com

SMUGGLER'S RUN 2

ÁT A ZÖLDHATÁRON

TÍPUS AUTÓS KIADÓ ROCKSTAR GAMES FEJLESZTŐ ANGEL STUDIOS MEGJELENÉS 2001.11. PAL



Talán sikerül a zsarut a vonat elé csalnom



Ez aztán a kutyaszorító

Az ötlet nagyszerű: adva van egy nagy kiterjedésű, dimbes-dombos határvidék, s rajta néhány csempészbanda, melyek egymással rivalizálva szállítják a szajrét az egyik pontról a másikra. Gyilkos hajsza folyik, melynek résztvevői bivalyerős terepjárókban, egyéni építésű krosszautókban nyomják tövig a gázt – erről szólt a Smuggler's Run első része. Hogy a nagyszerű ötlet ellenére mindebből csak egy átlagos játék kerekedett ki, az leginkább a játékmenet monotonitásának volt köszönhető. Lehetőleg nem összetörve magunkat az egyik jelzőtűztől száguldoztunk a másikig – és ez ismétlődött újra és újra.

A folytatáson jól látszik, hogy a készítők okultak az elöd hibáiból, s igyekeztek azokat kiszűrni. Kezdődik az egész ott, hogy jobban kidolgozták a háttértörténetet. Mostanában egyre ritkább az igazi színészek felbukkanása a videójátékokban, ezért kicsit talán meglepő, de a Smuggler's Run 2-ben amolyan "B kategóriás" filmek gondoskodnak a szórakoztatásunkról, ami mindenképp segít átélni a küldetéseket. A történet valahol az orosz-grúz határon kezdődik, így ne lepődjön meg senki, ha orosz harci helikopterekről dobálják le a csempészárut, s attól se, ha a törvény zord őrei néha még a nehéztüzérséget is bevetik a csempészek ellen. Újabb pozitívum, hogy a sztori nem egy öncélú valami, hanem annak megfelelően változik a küldetéseink lényege. Noha egy csempésznek továbbra is az a legfőbb elfoglaltsága, hogy árut szállítson a lehető leggyorsabban, az ilyen szokványos küldetések közé sűrűn beékelődnek olyan dolgok, mint hogy követni kell valakit, avagy szét kell törni valakinek az autóját. Az aktuális feladat egyébként mindig egyértelmű, köszönhetően az iránytűnek, mely mindig a következő célpont felé mutat.

Az úgymond hagyományos küldetéseknél ezúttal nem annyira a riválisok fognak bosszúságot okozni, sokkal inkább a rendőrség. Más bandák csak akkor bukkannak fel, amikor egymástól lopkodós játékot űzünk. Utóbbi esetben általában nekünk is van egy (vagy több) csapattársunk, jóllehet a gép azt elég bénán irányítja, így a munka oroszlánrészét mi vagyunk kénytelenek elvégezni – bár ez talán így is van jól.

A játék elején egy buggyval indulunk, de idővel még hét járgányt nyithatunk meg, köztük néhány igencsak robosztus katonai gépet is. Mindegyik járműnek van valami speckója is: némelyik bombát tud elpotyogtatni, némelyik extra sebességre kapcsol – de ezeket a képességeket is előbb el kell nyerni. Az autók viselkedése már az első részben is életszerű volt, s ez a folytatásban sem változott. A hatalmas ugratók után gyakran érhet minket olyan meglepetés, hogy rossz szögben érkezünk le: csúnyán kipördülhetünk vagy felborulhatunk, s ilyenkor az autó sérülhet is, a durva vezetéstől pedig leválnak bizonyos alkatrészek, szétrongyolódik a jármű.

Az efféle fizikai hatások szerencsére a többieket sem kerülik el, így mondjuk a rendőrségi homokfutókról is úgy elszállnak a pilóták, mint a győzelmi zászló. Az ellenfelek a Smuggler's Run 2-ben már szemlátomást nem annyira legyőzhetetlenek: ők is ugyanúgy összetörik magukat, még akkor is, ha netán erősebb géppel vannak. Barátságosabb a mesterséges intelligenciájuk is, hiszen nem csak azzal vannak elfoglalva, hogy nyílegyenesen belénk rohanjanak, hanem kicsit ők is taktikáznak. A rivális bandatagok például előszeretettel várakoznak a mi jelzőfényeinknél, azzal próbálkozva, hogy az utolsó pillanatban elveszik tőlünk az árut, és gyorsan lerakják a saját bázisukon.

A játékmódokat tekintve nagyjából ugyanazokat kínálja a játék, mint az elődje. A missziókon kívül van a Turf Wars, amivel csapatjátékokat rendezhetünk (akár két játékos részvételével is), háromféle szabály szerint. (A Crooks N' Smugglersnél sorban kell felszedni a szajrét, a Loot Grabnél szanaszét van szórva a terepen, míg a Bomb Tagnél lehetőség szerint át kell adni a cuccot az ellenfélnek, hiszen egy bomba ketyeg visszafelé.) Ezeken kívül simán versenyezhetünk is a Checkpoint Races opcióval, illetve szimplán kirándulni mehetünk, ha a Joy Ride lehetőséget választjuk.



Nocsak: egy autó, amelyik nem engem üldöz

A Smuggler's Runnak már az első részében is a végeláthatatlan terep volt a legcsodálatosabb, és ez természetesen a folytatásban is így van. Nem hiába nevezik a PS2-t „poligon monsternek": ez a játék szépen bemutatja, hogy mennyi dolgot is tud kirajzolni a gép. Nem elég, hogy a völgyek és a dombok szépen hullámozva váltakoznak, s kilométernyi távolságra ellátni, de a terepen még a fűszálak, a kis bokrok is kiállnak a földből. Ezenkívül van civil forgalom, sőt vonatforgalom – utóbbinak szépen neki is csalhatjuk a zsernyákokat.. A folytatásban dicséretes módon karakterisztikusabbak lettek a helyszínek: egyszer lepusztult orosz vidékeken száguldunk, másszor vietnami völgyekben, majd ismét orosz honban, csak már hófödte tájakon – és ezeken még az időjárás is változó. A játék tehát mindenképp fejlődést mutat az elődhöz képest, kezdve a grafikától a játékmeneten keresztül a megújult techno zenékig, noha ez nem jelenti azt, hogy felérne mondjuk egy olyan kaliberű játékkal, mint a GTA3. Ahhoz azért még legalább hússzor ennyi fejlesztés kellett volna, kiváltképp a játékmenet színesítése terén.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Hiába mutatok ajtót ennek a fickónak, csak nem hajlandó lekopni...

POZITÍVUM

- Iszonyatosan nagy helyszínek
- Sztorival körített érdekesebb küldetések
- Klasszul rugózó autók, intelligens ellenfelek

NEGATÍVUM

- Még mindig túl sok benne az agyatlan száguldozás ide-oda – elvégre a játék lényegén nem változtattak gyökeresen

BARÁTOK KÖZT

Grand Theft Auto 3	02/01	88%
Smuggler's Run 2		
Crazy Taxi	01/09	80%

GRAFIKA 86 %
HANG 84 %
ÉRTÉK 83%

2 játékos · PAL · www.rockstargames.com

CREATURES

NEM JÁTÉK, VIRTUÁLIS ÉLET!

TÍPUS M. int. szimulátor KIADÓ Swing! Ent. FEJLESZTŐ ELO Int. MEGJELENÉS 2001.12. PSX/NTSC 2002.01. GBA



Nagyon durva hiba lenne leírni a PSX-et, mert hiába vannak itt az új generációs konzolok a maguk elképesztő sebességével, másodpercenként kimondhatatlanul sok poligon megjelenítési képességükkel, még mindig tudnak újat és újat mutatni a fejlesztők. S most nem arra kell gondolni, hogy ez az újdonság egy x. platform-, vagy versenyjáték, ami csak néhány részletében szebb-jobb-gyorsabb az elődeinél. December elején ugyanis viszonylag csendben megjelent valami, amire csak a Mothy Phyton Repülő Cirkuszának szállóigévé vált mondatát tudom idézni: "És most következzék valami egész más!"

Azért persze nem valami soha és sehol máshol meg nem tapasztalható csoda a Creatures, hiszen a program PC-s verziója 1997-ben jelent meg, de a konzolos játékok világában eddig ilyen nem volt. A kissé értelmetlennek tűnő típusjelzés ugyanis egy olyan terméket takar, amelynek felhasználója egy virtuális élőlény, illetve élőlények gondozójává válhat, intelligens és egyéniséggel rendelkező lények dajkájává. A Creatures esetében nem egyszerű szófordulat a játék helyett termék és a játékos helyett felhasználót írni, mivel itt arról van szó, hogy néhány rajzolt figurát kell egy pályán terelgetni, pontosan megfogalmazott szabályoknak megfelelve végrehajtani a fejlesztők által kiagyalt feladatokat. A Creatures mesterséges lényei, az emberszabású, leginkább kutyamajom keverékként leírható normok ugyanis maguktól cselekszenek, a felhasználó nem irányítja közvetlenül sem mozgásukat, sem cselekedeteiket. Nem szabad azonban a játékot a tamagochi programokkal összekeverni, annak ellenére, hogy alig néhány parancsot adhat ki a felhasználó, jutalmazni és büntetni lehet a szerteszét kóborló normokat, akiknek szórakoztatására és táplálására is ügyelni kell. Ami leginkább megkülönbözteti a hajdan kulcstartóként árult elektronikus jószágoktól és egyéb virtuális kedvencektől, az a tanulás képessége, amivel minden norm rendelkezik.

A felhasználón múlik, hogy mire tanítja meg a normjait, milyen ételeket kedveltet meg vele, milyen játékok használatára okítja ki. Az viszont már a norm hangulatán múlik, hogy mennyire hallgat a jó szóra, meddig hajlandó elkutyagolni a felhasználó parancsára, vagy éppen mi vonja el figyelmét. Ráadásul egymástól is képesek tanulni, s minél többet tudnak, annál könnyebben sajátítanak el új dolgokat, így egy bizonyos idő után néhány egymás közelében magára hagyott lény szépen kicseréli tudását, együtt esznek vagy játszanak. Két egyforma norm azonban nem létezik: más ételeket kedvelnek, mások a kedvenc játékaik, eltérően reagálnak a parancsokra – ami már önmagában is kihívást jelent. Környezetük is több, mint egyszerű háttér, nem csak felfedezésre váró tárgyak halmaza, hanem egy egész világ, ahol veszélyek is leselkednek a tudatlan kíváncsiakra, mérgező növényektől és kellemetlenkedő lények fenyegetésétől kell megóvni őket. Természetesen az időnek is jut szerep a

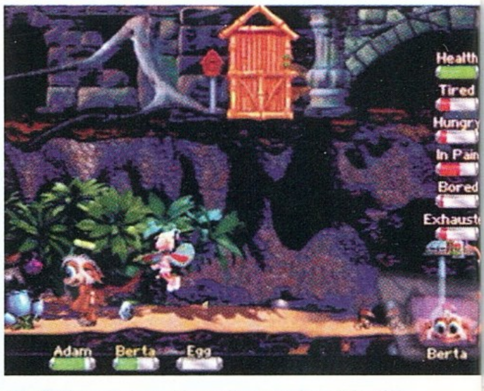


Nem búvárharang, keltetőgép!

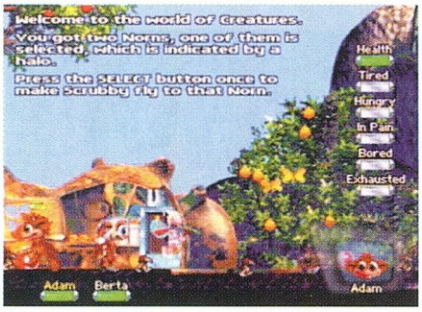
programban, s nem csak arról van szó, hogy a normok rendszeresen megéheznek és elfáradnak, hanem idősebbé is válnak, családot alapítanak, s új norm nemzedékkel kezdik benépesíteni a világukat. Az újszülötteket pedig ismét csak ki kell okosítani a világ dolgairól, hiszen ők sem a tudással, csupán a tanulás képességével születnek.

A program vezérlése, a normok tanítása viszonylag egyszerű feladat, hiszen egy kétdimenziós térben kell a felhasználót jelképező tündérkével a kiválasztott helyre navigálni, felvenni és letenni, illetve a norm kezébe adni tárgyakat. S mivel a jószágok a „gyere ide!", „edd meg!", „használd!" és „állj!" parancsoknál többet nem nagyon értenek meg, bőven elég az egy irányítón rendelkezésre álló gombkészlet. Arról pedig, hogy a parancsoknak hatása is legyen, a jutalmazó simogatás és a Makarenko elvtársat idéző pofon intézménye hivatott gondoskodni. A bejárható, felderítésre váró világ mérete pedig igen tisztes, a folyamatosan vonuló képernyő egy több szintes, több mint egy millió pixelből megrajzolt liftekkel és egyéb bonyolult szerkezetekkel felszerelt komplexumban követi a normok kóricálását. Ráadásul három ilyen világ vár benépesítésre, úgy, hogy a sikeres tanítványnak ítélt normokat át lehet vinni új helyekre, vagyis nem kell nulláról indulni az új környezetben.

Az ötlet és a program különlegességét – azt hiszem – jól példázza a PC-s (és Maces) kiadás pályafutása. Az első részt immár a negyedik folytatás követi, s kevés programról mondható el, hogy annyira kétpólusú fo-



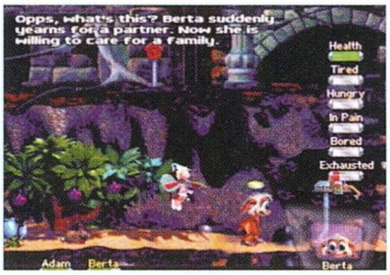
Tojás a bokor alá, pedig nem is a húsvéti nyúl



■ Kezdetben vala Adam és Bertha



■ Ezek csak labdáznak, mikor betelt a memória!



■ Család alapításhoz ketten kellenének



■ Ez csak a fele a második pályának. Megrázó

gadtatásra talált volna, mint a Creatures. Ennél a játéknál ugyanis kevesen voltak, akik közömbösek maradtak, akik kipróbálták azok vagy a rajongók, vagy az utálkozók táborához csatlakoztak. A rajongók egész Internetes hálózatot tartanak fenn a normok cserélgetésére és a gondozásuk megvitatására. Az ellenlábasok viszont totálisan értetlenül álnak az előtt, hogy a másik tábor mit is eszik ezen az őrültségen.

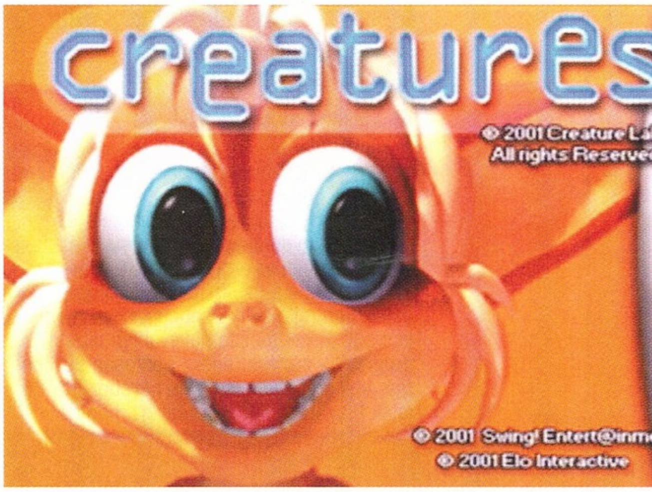
Tény és való, hogy ha valaki nem érez rá a benne rejlő lehetőségre, akkor a világ egyik legunalmasabb és használhatatlanabb játékaként fogja elkönyvelni. Ebben szerepet játszik az is, hogy gyakorlatilag nincs végcélja a játéknak, ami azt is jelenti, hogy visszajelzés sem igazán van arról, hogy jól játszik-e a játékos, nincsenek konkrét feladatok, amit jobban, gyorsabban vagy ötletesebben lehetne megoldani, mint az előző nekifutáskor. Azok viszont, akik rádöbbennek, hogy itt nem is annyira a program játékterén belüli felfedésről, sokkal inkább egy igen jól felkészített mesterséges intelligencia korlátinak és lehetőségeinek kitapasztalásáról van szó, hosszú órákat töltenek a TV előtt. S itt a végcél hiánya egyben azt is jelenti, hogy a játék soha nem ér véget, mindig születik egy új norm, akit más dolgokra lehet megtanítani, s ettől egész eltérően fog viselkedni, mit bármely elődje. Botorság lenne ugyan azt állítani, hogy valódi mesterséges intelligenciát sikerült volna kódolnia a programozóknak, mert bár sok mindent zsúfoltak az egyes világokba, mégis véges a felfedezhető terület és korlátozottak a normok és a játékos előtt álló kihívások – de nagyon jó irányba tapogatóznak.



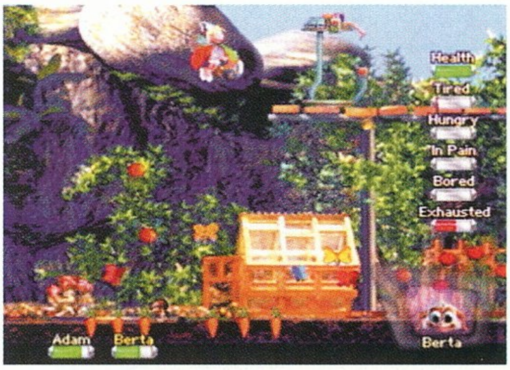
■ A másik világba párosával illik teleportálni

A PSX és GBA verziók között megvalósításban természetesen tapasztalhatók apróbb eltérések. Ilyen például a PSX CD-ből adódó zenei előnye, ahol nem csak a világok kaptak változatos egyedi zenét, de a környezet és normok keltette zörejek is jóval változatosabbak. GameBoy-on viszont lehetősége van két gép összekötésével normok átvitelére egyik játékból a másikba, viszont a mentésekhez ott mindenképpen 64KB kártyára van szükség. A PSX verzió különlegessége, rejtett meglepetésként, hogy a születő normnak némely zeneszerző nevét adva, műveinek rövid részletével egészül ki a hangtár. Segítségül annyit, klasszikus művek szerzőiben tessék gondolkodni.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu



■ Nagy kék szemek, bamba pofi, így készül a tamagochi?



■ Minek az üvegház, ha előtte nő a répa?

■ A KONZOL VERZIÓ HÁTRÁNYAI

Nem szokásunk ugyan PC-s játékok és konzol verzióik összehasonlítása, a Creatures esetében azonban nem tudom megállni, hogy fel ne soroljam, mik azok az elemek, amik elvesztek a platformváltás során. Érdekes módon a legkevesebb különbség a grafika oldalán mutatkozik, hiszen egy szépen rajzolt, de kétdimenziós világban élnek a normok, aminek átvitele nem okozhat problémát.

Sokkal inkább szembetűnő részben a billentyűzet hiányával is magyarázható beszéd és parancs tanulási képességek hiánya. Számítógépen ugyanis az egyes tárgyak nevét néhányszori begépeléssel meg lehetett tanítani a lényeknek, akik ezek után ki is mondták az elsajátított szavakat. A parancskészlet pedig egyetlen utasításból állt, azonban bővíthető volt, s nem csak az itt már alapvetően kiosztott parancsokkal, de összesen 14 kéréssel, utasítással is meg lehetett ismertetni a lényeket.

Az Internet, mint összekötő kapocs hiánya pedig ott érződik, hogy nem lehet cserélgetni a norm tojásokat, így nincs szükség és lehetőség a genetikai háttér használatára sem a konzol verziókban. Pedig a jó örökletes tulajdonságok megjelenése egy-egy világ gondozásában fontos szerepet kapott a játékban, vagy éppen a normok megjelenésének variációi szórakoztatják a számítógépes Creatures gazdákat.

Ezeket a képességeket erősen hiányoltam a játékból, ami pusztán önmagában vizsgálva kolosszális újítás PSX-en. A PC-s megoldást ismerve azonban azt mondhatnánk, forradalmi újdonság, csak kicsit fakó. Mentségére szóljon a konzolverziókat programozó csapatnak, és a kiadónak, hogy a PSX verzió árát igen kedvezően, platinum szinten határozták meg.

■ POZITÍVUM

- Az alapötlet
- Óriási játéktér
- Soha nincs vége

■ NEGATÍVUM

- Soha nincs vége
- Túlságosan is megfontolt mozgás (lassúak a normok)
- Kis utasításkészlet

GRAFIKA	82 %
HANG	77 %
ÉRTÉK	90%

■ 1 játékos ■ PAL

DAVID BECKHAM SOCCER

■ ÜTŐS KIS DERBI...

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE MEGJELENÉS 2001.11.23. PAL



■ Aki magyar, velünk van!

Angliában a labdarúgók rögtön a királyi család mögött következnek az istenségek rangsorában – és a hagyományos angol konzervativizmustól elütően valami elképesztő felhajtás veszi őket körbe a média részéről. Nem is csodálkoztam rajta különösebben, hogy megjelent egy neves focista nevével fémjelzett program – pár éve (egész pontosan 99-ben) már volt egy Michael Owen nevéhez fűződő játék PlayStationre, most (azért, hogy a 'Pool-fanek után a Manchester United-hívek se legyenek elkeseredve) itt a David Beckham Soccer.

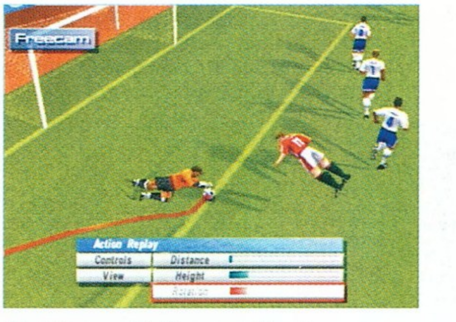
Mindenféle kertelés nélkül csapjunk a közepébe: ez a játék jó. Szándékosan nem használtam a szuper, illetve a kiváló szavakat, ugyanis vannak hibái – melyek kijavítása után bízvást felvehetné a versenyt az etalonnak tartott foci-programokkal.

Már első pillantásra látszik, hogy egy minőségi darabbal állunk szemben, no persze a Rage elég nagy nevű fejlesztő/kiadócsoport, minden seméthez nem adhatja a nevét. Ők ugyan nagyon büszkék arra, hogy ez az első (és egyetlen) fociprogram, amely a nagy Dávid (érdekes képzavar) jóváhagyásával készült, amelyben több mint 200 klub és válogatott csapat közül választhatunk. Szép szám, az egyetlen bökkenő, hogy nem mindig tudjuk az általunk kívánt gárdákat irányítani – az egy dolog, hogy az Európa-bajnokságon csak az ott indulókat kontrollálhatjuk, de akkor például milyen alapon szerepel a világbajnoki résztvevők közt a magyar nemzeti tizenegy? Vagy legyen ott mindkettőn, vagy egyikén sem, legalábbis szerény véleményem szerint így lenne illendő. Ezen a két tornán kívül játszhatunk Copa Americát, Bajnokok Ligáját, vagy egyszerű egyenes kieséses, avagy bajnoki rendszerben a válogatottakkal, valamint a Nagy-Britanniát alkotó 4 ország (Anglia, Skócia, Wales és Észak-Írország) között zajló tornát – na ez is minden lehet, csak barátságos nem! Klubcsapatként öt erős európai liga (angol, spanyol, olasz, német, francia) résztvevőjeként indíthatunk egy teljes szezont – sajna minden esetben csak az első osztályból mazsolázhatunk. Lehetőségünk van saját csapat szerkesztésére is.

A játék prezentálására egy rossz szavunk sem lehet: a grafika a PS-hez képest elég jónak mondható, mind a stadionok, mind a játékosok kidolgozása szép, bár utóbbiak a közelképeken nem valami szívderítőek. Az animáció megfelelő számú fázisból áll, és a mozgatás sebessége is eléri az igen magas elvárási szintünket (azaz egyáltalán nem megy a játékmenet rovására). Játék közben ötfajta kameraállás közül választhatunk, ezenkívül az épp aktuálisnak méterenként állíthatjuk a magasságát és a távolságát is. Van nagyon szép leskameránk, tokkal-vonóval-vonalakkal, és a visszajátszás is igen kultúrált módon kezelhető. Kifejezetten látványos, hogy visszajátszásoknál a labda mozgásának ívét egy aranyszínű vonallal kirajzolja a program. Az audio-részleg gyakorlatilag hozza a 2001. végén elvárható minőséget, két



■ „Ó mondd, te kit választanál?"



■ A kapus a labdára, a csatár a kapusra vetődik

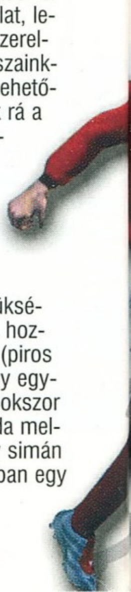
neves kommentátort, Ron Atkinsont és Jonathan Pearce-t kértek fel a feladat elvégzésére, amit az öreg konzoltól elvárható színvonalon hoznak is, a zene (ami esetünkben semmi különöset nem produkál) pedig egy fociban sohasem volt domináns tényező, szóljon valami a menük alatt, azt jó' van!

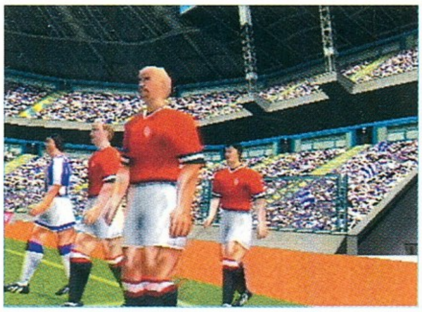
Kicsit meglepett, hogy nem tudtam nehézségi fokozatot állítani (mivel nem is lehet) – az viszont már sokkal jobban, hogy a játék piszok nehéz, és bizony jó időbe telt, míg az első győzelmet elértem. Ez több összetevőnek is köszönhető:

A.) A gépi játékos jól játszik. Még gyengébb csapatok esetén is igaz ez a megállapítás! Értem ezt arra, hogy hajtanak, mint az állat, letámadják a játékosainkat, becsúszva szerelnek, folyton-folyvást belelépnek a passzainkba – és azonnal kapura törnek, amint lehetőségük van rá. Ha egy-az-egyben viszik rá a kapusunkra a lasztit, elfektetik és – hacsak nincsenek nagyon kisodródva – bizony be is lövik.

B.) A játék kezelése meglehetősen nehéz, ha nem is megszokhatatlan. A két legfontosabb alapelv, amit szem előtt kell tartanunk, a jó ütemérzék és a pontosság. Az első ahhoz szükségeltetik, hogy becsúszó szerelésnél ne hozzunk össze egy idő előtti zuhanyozást (piros lap után), a második pedig ahhoz, hogy egyáltalán meg tudjuk szerezni a labdát! Sokszor előfordul ugyanis, hogy elfutunk a labda mellett vagy alatt, holott azt hinnénk, hogy simán megszerezzük. Ugyan szerepel a játékban egy







Van Niestelrooy mindig is jófejű gyerek volt



Ilyen csatárokkal könnyű gólt vágni – isteni rúgótechnikájuk van...



Toldon a világ szeme...

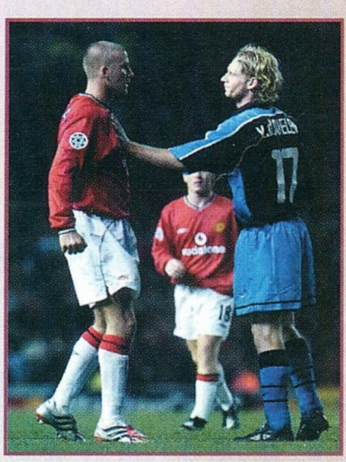
Train With Beckham menüpont, ahol gyakorolhatjuk az irányítást (állítólag a játékos személyesen segédkezett a kialakításában), de nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy belássuk: ami edzőpályán, ellenfél nélkül 90%-os pontossággal sikerül, az bizony élesben visszaesik 10%-os hatékonyságra...

Summázva a tapasztalataimat, azt kell mondjam, egy (jó) idő után bele lehet jönni a játékba, de azért az elején jobb, ha szép óvatosan becsukjuk magunk mögött a szobaajtót, mert számíthatunk egy pár órás anyázásra – nekem is akkora volt a fejem már fél óra játék után, mint egy kisebbfajta Zeppelin. Persze nem biztos, hogy feltétlen negatívum lenne ez, sőt – legalább hosszú ideig leköt minket a játék. Az már más kérdés, hogy a hevesebb vérmérsékletűek vagy szétverik a bútort/kisöcsit/PlayStationt, vagy egy félóra után hagyják az egészet a francba.

Pluszként emelném ki, hogy találhatunk egy kisebbfajta biográfiát is Beckhamről, megtudhatjuk honnan indult, és hol tart per pillanat a pályafutása, mindezt fotókkal körítve, valamint egy rövidebb, vele készült interjút is elolvashatunk. Egy szó, mint száz, a program egy ötös skálán nálam megkapja a négyes osztályzatot. Megfelelő színvonal, elegendő kihívás – még ha az adott platformon szerintem már verhetetlen királyt (FIFA 2001) nem is szorítja meg. Kíváncsian várom a fejlesztők által a 2002-es világbajnokság idejére megjelenő, a következő generációs konzolokra (PS2-re és Xbox-ra egyaránt lesz) beígért verziót...

Kozi
kozi@vogel.hu

A Beckham-sztori



Korunk kétségkívül az egyik legnagyobb futballegyénisége, teljes polgári nevén David Robert Joseph Beckham 1975. február 5.-én látta meg a napvilágot. A kis David – sokmillió angol gyermekhez hasonlóan – mindig is arról álmodozott, hogy egyszer majd híres labdarúgó lesz belőle. Kedvenc csapatát – amely mi más is lett volna, mint a Manchester United – azonban nem sűrűn láthatta, lévén szüleivel Londonban éltek. A sportok iránti érdeklődése már a kezdetekkor megmutatkozott, a suliban többek közt rögbizett, úszott, kosarazott és baseballozott – de a szerelme mindig is a foci volt. Minden szabadidejét a helyi parkban töltötte, édesapja (aki fia szinte minden meccsét látta) bátorításával és segítségével már ekkor elkezdte tanulgatni a labdarúgás alapjait. 13 évesen a Ridgeway Rovers nevű amatőrcsapatban játszott, de már két évvel azelőtt felfigyeltek rá a „nagyok" – ugyanis 1986-ban, korosztályában ő lett a TSB Bobby Charlton Soccer Skills tehetségkutató verseny bajnoka. Nagy álma szép lassan kezdett valóra válni, ugyanis (az Arsenal vagy a Tottenham mellett) nem más, mint maga Sir Charlton figyelt fel rá, aki rögvest meg is hívta a Unitedhez egy próbajátékra. Szerelem első látásra – talán így jellemezhető David kapcsolata a Manchesterrel, így ettől fogva az iskolai szünidőt teljes egészében a klubnál töltötte, míg 16 éves korában a klub utánpótlásszakosztálya szerződést is kötött vele. Kezdeti idegességét hamar feloldotta a családias légkör, nagyszerű társak közé került (pl. Ryan Giggs, Lee Sharpe). Abban az időben Peter Smeichel és a jó öreg Eric Cantona voltak a félistenek a klubnál – közülük is „Vörös Eric" tette a legnagyobb hatást a fiúra, mégpedig avval a hozzáállásával, hogy edzések után mindig ottmaradt a pályán és autodidakta módon csiszolgatta egy kicsit azokat a tulajdonságait, amelyekben úgy érezte, nem elég jó – David is magáévá tette ezt, mindig is azon igyekezett, hogy jobb játékost faragjon magából. Az ificsapat kiváló volt – 1992-ben meg is nyerték az FA Youth Cup-ot –, és itt már együtt játszott Scholes-szal és Gary Neville-lel. Hamarosan bemutatkozott az első csapatban egy Brighton & Hove Albion elleni kupameccsen, négy hónappal később pedig megkötötte első profiszerződését is a Uniteddel. Fizikális problémái és a rutintalanság miatt csak húszéves korában jött az áttörés: ekkoriban kölcsönjátékosként szerepelt a negyedosztályú Preston North-End csapatánál, ahol öt meccsen két gólt szerzett. Rögtön vissza is hívták a nagycsapathoz, ahol egy héttel később már a Leeds United ellen lépett pályára, majd a Galatasaray elleni Bajnokok Ligája-meccsen (amit 4-0-ra abszolváltak a vörösök) ő szerezte csapata második gólját. A 95/96-os szezonban Andrej Kanchelskis távozásával megnyílt előtte a lehetőség a jobb oldalon való játékra, amit alaposan ki is használt – első szezonjában 30 meccsen 8 gólt rúgott, a Manchester pedig megnyerte a bajnokságot és a kupát. A rákövetkező esztendőben szebbnél-szebb gólokat szerzett, elnyerte az Év Fiatal Játékosa címet, és Glenn Hoddle meghívta az angol válogatottba is. Az angol focit szemmel tartók innentől ismerik a történetet, a vörösök 7-ese az egyik legnagyobb sztárrá avanzsált a szigetországban, népszerűsége töretlen ma is. No, azért igyekszik mindig a média reflektorfényében tartózkodni, ezt bizonyítja az egyik Spice Girllel (Victoria Adamsszel) kötött házassága, valamint közismert sportkocsi imádata (van neki vagy egy tucatnyi – igaz, pestiesen szólva: fussa' mibő'...) is. Klubjában 210 meccsen 59, az angol válogatottban 42 mérkőzésen 4 gólt szerzett (per pillanat ő a kapitánya is) – mostantól pedig egy konzoljáték is öregbíti a hírnevét...





Hogy állt fel ez a sorfal?

POZITÍVUM

- Színvonalas prezentáció
- Kellően nehéz ahhoz, hogy hosszú ideig lekössön
- Extrák

NEGATÍVUM

- Nem lehetne mindenütt indulni mindenkivel?
- Nehéz irányítás
- A közeli képeken rondák a játékosok

BARÁTOK KÖZT

FIFA 2001	01/01	81%
David Beckham Soccer		
FIFA 2002	01/12	74%

GRAFIKA	85 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	80%

1 játékos ■ PAL ■ www.rage.com

MONSTERS INC. SCREAM TEAM

■ RETTEGŐ ROBOTOK, ROHANGÁLÓ RETTENTŐK

TÍPUS PLATFORM KIADÓ/FEJLESZTŐ SCEA MEGJELENÉS 2001.11.05. NTSC 2002.01.25 PAL



■ Kicsi a szörny, de ijesztő

Ha a vászonra kerül egy Disney rajzfilm, akkor azt rövidesen követi egy játék is. Sőt általában nem is egy, hanem több. Az általános „forgatókönyvben" az Animated Story Book, Activity Center és egy platformjáték szerepel, az első kettőnek egyszerűen elé biggyesztik a film címét, az ugrálós game-nek meg adnak valami fantázianevet is. Ettől persze ezek még igen jó, sőt gondosan elkészített szórakoztató programok, csupán a futószalag-effektus hozza elő belőlem néha a szarkazmust.

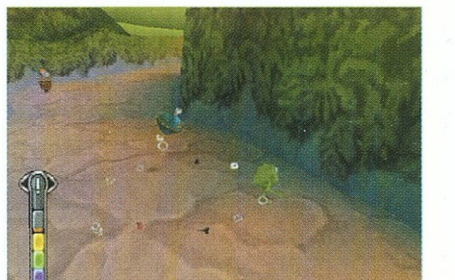
A gyermekfilmek nagyágyúinak versengése már jó ideje nem áll másból, mint abból, hogy a Dreamworks és a Disney-Pixar egymáshoz igen közeli időpontban hasonló alapötleten alapuló filmekkel akarja a másik elől elhalászni a nézőket. Most éppen a szörnyetegek voltak soron, de amíg a Dreamworks a tündérmesék ogrejához (bizonyos Shrekhez), beszélő állataihoz és sárkányaihoz nyúlt, addig a Disney a kisgyermekek általános – bár az USA-ban szokás szerint túlzásba vitt, gerjesztett – félelmeire, a sötétben, szekrénybe és ágy alatt rejtező szörnyekre alapozta a történetet. Maga a film azonban nemcsak annak a korosztálynak szól, akinek még be kell nézni elalvás előtt az ágya alá, szörnytelenítési célzattal. Vastagon meg van kenve humorral a dolog, kezdve onnan, hogy a szörnyek cégbe tömörülve gyűjtik a számukra az éltető energiát jelentő gyermeki sikolyokat, egészen az inkább mulatságos, semmint rémisztő kinézetig s infantilis elnevezésekig. A film februárra kerül a magyar mozikba, a kissé banális történetre (egy gyermek a két főhős aktív közreműködése mellett átkeveredik a szörnyek dimenziójába, s visszaútját egyengetik a Szörny Rt. csúnyán kompromittálódott munkatársai) a jegyek megváltását bátran merem javasolni mindenkinek. A rövid mozis kitérő után azonban nem árt visszakanyarodni a játékhoz, már csak azért sem, mert nem feldolgozásról van szó, a mozi nem egy-az-egyben kerettörténete, sőt még a helyszínek sem igazán azonosak, csak a főszereplőket és a szó szerinti alapötletet vették át a programozók a forgatókönyvíróktól.

A bevezető kirohanás ellenére roppant kellemes feladatnak találtam a Monsters Inc.: Scream Team tesztelését, ami a vázolt szabályoknak megfelelően természetesen a Disney-Pixar együttműködés legfrissebb gyümölcsének platformjáték változata. Ráadásul szakítottak a megszokással, s nem saját fejlesztő gárdájukra bízták a játék kidolgozását, hanem egy az egyben átadták a Sonynak, ami a megszokott Disney stílustól gyökeresen eltérő kinézetet és irányítást eredményezett. Cserébe viszont erősen feltámad egy deja vu-érzés a Sony egy régebbi, a meglehetősen formabontó háromdimenziós platformjátékával, az Ape Escape-pel kapcsolatban. Abban szökött majmokat kellett hajkurászni és különlegességét az jelentette, hogy mindent a dualshock irányító analóg gombáival lehetett vezérelni, a gomboknak és d-padnak semmi funkciója nem volt. A Szörny Rt. platform-feldolgozásában ennél azért jóval konzervatívabbra vették az irányítási módot, ám a játékot mozgató motor, de még néhány grafikai elem is roppant szoros rokonságot mutat a majomkergetős programmal.



A Scream Teamben a Monsters Inc. személyzeti oktató központjába egyengetheti a játékos kebelbéli szörnyének útját, ahol különböző „valósághű" helyszíneken teszik próbára a leendő rémisztő ügynököket. Az egyes helyszíneken robotok (Nerve) helyettesítik a megrémítendő gyermekeket, és az ügynök jövendő besorolása azon áll, hogy mennyire sikerül „lepucolni" a pályákat, ahol titkos átjárók mögött és csak extra tárgyakkal elérhető helyeken is jó páran bújnak meg. Ráadásul ez egy egymásra épülő rendszer, vagyis a pályákat első nekifutásra csak részben lehet teljesíteni, mert az emlegetett extrákat csak több terület alapvető lepucolása után megszerezhető különböző számú bronz, ezüst vagy arany medál aktiválja. Ezeket a követelményeket szerencsére közli a játék, így egy kis odafigyeléssel tényleg csak izgalmasabb lesz a program, és nem válik fejvesztett ide-oda rohangálássá a részben már teljesített helyszínek között.

Az igazi „küldetéseket" megelőzően azonban nem maradhat ki a gyakorló pálya sem, ahol a különféle ugrásfajták és rémisztgetési mozdulatok mellett az összes felszedhető kellékkel és bónusz tárggyal is meg lehet ismerkedni. Mindez annak ellenére, hogy az



■ Egy búgócsiga nem állíthat meg, én bátor vagyok!



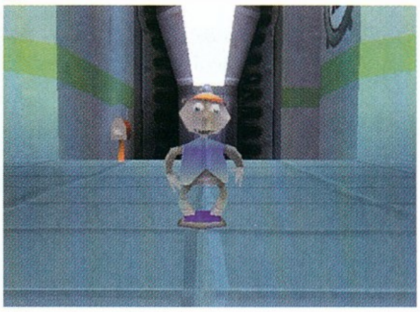
■ Ügynökjelöltek a kiképzőközpontban



A főnöknek több lába van, mint szeme



Nagy durranás lesz



Na, ilyen egy bátortalan Nerve

irányítás roppant egyszerű, hiszen a mozgáson túl gyakorlatilag csak a megduplázható ugrás, és a támadás alkotja a teljes repertoárt. Arról pedig, hogy ez mégse legyen totálisan egysíkú, az egyes fázisokhoz tartozó animációk sokfélesége gondoskodik. No, de visszatérve az irányításhoz, nem szabad megfeledkezni a szörnyek speciális képességéről, az ijesztésről, hiszen minden ezen múlik a játékban. A gyerekeket szimbolizáló robotokat – akik mintegy mellékesen igencsak emlékeztetnek az Ape Escape majmaira – becserkészve a program automatikusan átvált rémisztő üzemmódra, mikor is a gombokkal a szörny grimasz és ordításkészletének elemei érhetők el. Ahhoz, hogy egy Nerve szó szerint szétessen rémületében nem elég csak egyszerűen ráhuhogni, hanem követni kell a játék által felvillantott rémisztési sémát, vagyis a „rémültség-mutató" mellett felvillanó gombokat kell szorgosan nyomogatni. Ez a „kövesd a gombokat sorrendben" típusú megoldás, annak ellenére, hogy jobbára a táncprogramok sajátja volt, egész érdekes színt ad a játéknak. Arról nem is beszélve, hogy az egyes rémisztő mozdulatok és hanghatások, de különösképpen az ideigleg kikészített Nerve-öt a rozsdatemetőnek átadó lezáró effektek a játék leginkább kidolgozott, változatos és jó néhány poént tartogató mozgásai. A puszta gombnyomogatásnál azért valamivel bonyolultabb feladat az őrjöngő sikoltozásba hajszolni a robotokat, erről eltérő bátorságuk gondoskodik. Színük alapján már messziről megkülönböztethető a négy eltérő fokozat, s természetesen a különbség nem merül ki annyiban, hogy a bátrabb Nerve-öket tovább kell riogatni. A pályákon szétszórva fellehető rémisztő tölteteket igen szorgosan kell gyűjtögetni ahhoz, hogy a bátrabb robotokat megközelítve bekapcsoljon a rémítő üzemmód, és ne gúnyos kacagás frusztrálja a szörnyünket. Ezekért a töltetekért és néhány bónusz bigyóért a környéken lévő tárgyakat sem árt kezelésbe venni, például a szemetes kukákat érdemes hosszan (8-10 alkalommal) püfölni, mert ha van bennük plusz élet, az biztosan a legmélyére került.

A karakterek egyedisége és sokfélesége ar-



Mondom, hogy érdemes sokáig püfölni

ra azért már nem terjed ki, hogy a két főszereplő eltérő stílusban közlekedjen, az egyetlen lényegi elem, hogy Mike nem csapkod a farkával hadakozás közben – mivel nincs neki. S bár Mike és Sully között jelentős alkati eltérések mutatkoznak, és még a játék indulásakor ki lehet választani az irányítani kívánt szörnyet, nem csak a mozgásokban, de a helyszínekben és a pályák bejárásában sincs közöttük különbség. Ennek ellenére nem igazán érheti az unalmasság vádja a játékot, hiszen az egyes helyszínek igen kiterjedtek, s viszonylag változatosak is. Térbeliségüket pedig nem csupán a körbejárható személyek és tárgyak adják, a háttér nem egyetlen, vagy néhány egymás feletti sík területből áll, hanem meglehetősen egyenetlen, dombok és mélyedések teszik változatossá az épületeken kívüli területeket. (Talán ennek megoldása az, ami a leginkább az Ape Escape-utánérzést kelti.) Attól a gyermekbetegségtől pedig szerencsére teljesen mentes a megjelenítő rendszer, ami a rögzített kameraállás miatt sok külső nézeti 3D játéknál őrületbe kergető, itt a szörnnyel a középpontban szabadon forgatható körbe a kamera, így gyakorlatilag bárhova be lehet látni. Problémát egyedül az okozhat, hogy fel és le nem lehet dönteni a nézőpontot, de elég gondosan alakították ki ahhoz a helyszíneket, hogy ne kelljen órákig keresgélni egy fel, vagy lejutási pontot, a kiemelt történések, átjárók és titkos ajtók megnyílására meg amúgy is képváltással hívja fel a figyelmet a program.

Mivel kicsit sokat emlegetem ezt a majmos programot, nem árt gyorsan és egyértelműen leszögeznem azt, hogy a hasonlóság egyáltalán nem jelent negatívumot, s a „láttam már valahol"-érzés ellenére nem arról van szó, hogy egy régi programban lecserélték a főszereplőt és újként dobják piacra. A Monsters Inc. igen jól ragadja meg és ülteti át a film képi világát és hangulatát a PSX-re. Persze azt is botorság lenne elvárni, hogy a render-farm borzasztó számítógép-kapacitásán hosszú időn keresztül számoltatott, szinte kézzel fogható világot képes egy az egyben megjeleníteni a bakfis korú konzol hardvere. Kicsit szögletesek ugyan a szörnyek, kicsit fröccsöntött műanyagra emlékeztet szőr helyett a csillogó kék bunda, de cserébe miénk az irányítás. Már csak azért is egyértelművé válnak ezek a megjelenítési különbségek, mert az átvezető és jutalom animációk, amikből igen sok (köztük szép hosszúak is) kapott helyet a CD-n, mind egy szálig a film jeleneteit vetítik a játékos elé, igen kellemes minőségben.

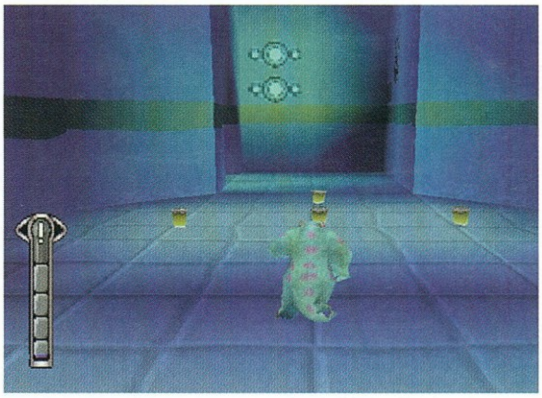
Schuerue
schuerue@azigazi.hu



Nem szép a kukát kiborogatni, de felettébb jövedelmező



Egy békés játszótér felforgatása egyszerű feladat



A rémületkeltés alapvető kelléke a színes trutymó

POZITÍVUM

- Sikerült a humoros vonások megőrzése
- Egyszerű, de változatos irányítás
- Pompázatos animációk

NEGATÍVUM

- Nincs különbség a szörnyek között
- Szögletes szereplők
- Túl könnyű

BARÁTOK KÖZT

- Ape Escape
- Monsters Inc.: Scream Team
- Hercules

GRAFIKA	78 %
HANG	74 %
ÉRTÉK	78%

1 játékos ■ NTSC ■ www.disneyinteractive.com

MEN IN BLACK CRASHDOWN

FÖLDELJÜK EL A FÖLDÖNKÍVÜLIEKET!

TÍPUS AKCIÓ-FPS KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ RUNECRAFT MEGJELENÉS 2001.11.02. PAL

Bizonyára kevesen vannak, akik ne emlékeznének 1997. egyik kasszasikerére, a Men In Blackre. A remekbe szabott történet egyfajta intergalaktikus menekülttáborként jeleníti meg bolygónkat, ahol a politikai nézeteik miatt üldözött lényeknek a Men In Black nevű, profitorientált ügynökség nyújt menedéket. Az egyfajta bevándorlási hivatalként működő szervezet felügyeli a földönkívüli ügyfelek letelepedését és elbújtatását mind az üldözőik, mind a Föld legnépesebb főemlőspopulációja elől, biztosítva a békés egymás mellett élés törékeny nyugalmát.

A film sikere természetszerűleg magával hozta a rajzfilmverzió vetítését, és még a törvényszerűen bekövetkező elpokémonosodás felé félúton, valahol a második rész megjelenése előtt várható volt a nem kevés öniróniát tartalmazó történetet feldolgozó játék megjelenése is.

Az azonban tényleg meglepő és érthetetlen volt, hogy az Infogrames kiadásában az idén piacra dobott Men In Black Crashdown a jellegzetes humort és a poénokat leginkább kidomborító kalandjáték helyett a first person shooterek népes táborát gyarapítja. Feladatunk a filmből ismerős rutinos, öreg róka, K, és zöldfülű partnere, J ügynök bőrébe bújva a világuralomra ácsingózó Alpha faj számításait keresztülhúzni, ráadásul úgy, hogy közben az idegen lények földi jelenlétét a nagyközönség előtt továbbra is jótékony homály borítsa. A hőn áhított cél elérése persze korántsem olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik, a sikerhez az út huszonhat küldetésen és tömérdek földönkívüli hulláján át vezet.

Az tényleg meglepő, hogy a Men In Black a jellegzetes humort és a poénokat leginkább kidomborító kalandjáték helyett a first person shooterek táborát gyarapítja.

Bevetéseink színtere New York, ahol az aktuális eseményeknek megfelelő helyszíneken, többek közt a Coney Island-i vidámparkban, egy brooklyni kórházban, vagy éppen a város zegzugos csatortnarendszerében kajtathatunk az illegális bevándorlók után. A pályák elég nagyok, de szerencsére azért nem annyira, hogy napokon keresztül kóválygojunk rajtuk, véletlenül hátrahagyott ufonautákat keresve. A tájékozódáshoz minden egyes küldetésben részletes térkép áll rendelkezésünkre – már amennyiben rábukkanunk, ugyanis e cucc mindig az adott pálya valamelyik (többnyire a bejárathoz közel eső) részén van elhelyezve. Érdemes időt fordítani a keresésére, mert az elágazásokon kívül a közelünkben ólálkodó idegenek pontos helyét is jelzi.

Akikből meg – a készítőknek hála – annyi van, hogy Dunát, bocsánat, Hudsont lehet velük rekeszteni. A játék során több mint tizenöt különböző fegyverzetű és mentalitású idegen faj próbál közelebbi kapcsolatba lépni velünk, és viselkedésükből ítélve nem kimondottan új barátságok kiépítésén fáradoznak. Reflexeink mellett taktikai érzékünket is jócskán tornáztatnunk kell, ha túl akarjuk élni a találkozást, ráadásul ellenfeleink hajlamosak nagy tömegben és rajtaütésszerűen jelentkezni. Elvileg jelzi a közelünkben sertepertélő élőlényeket a bal alsó sarokban lévő radarunk, ám mivel a kis mütyür a teret két dimenzióra egyszerűsíti, gyakorlatilag azért még érhetnek váratlan meglepetések. Pláne, hogy a játékban előrehaladva egyre durvább tűzerejű és gyorsaságú lényekkel nézhetünk farkasszemet, akik ráadásul nem átallanak egyre trükkösebb támadásokhoz folyamodni. Az első pályán tapasztalható agyaggalamblövészet a későbbiekben olyannyira nem lesz jellemző, hogy megfontolandó, hogy talán mégsem hülyeségből tették be a főmenübe azt a bizonyos Training opciót...

A fegyvertár természetesen a hangulatnak megfelelően futurisztikus, legalábbis a hozzánk hasonló tudatlan halandók számára, akik még nem használjuk fel mindennapjaikban a különféle földönkívüli eredetű nanotechnológiát. Plazmapuskától a lézergépkarabélyig tízféle furfangos szerkentyű áll rendelkezésünkre a földönkívüli agresszió megfékezéséhez. Munkaeszközeink számos nyilvánvaló különb-





Az áramlopás közös gondunk: az enyém és az ufóké



Még egy kollaboráns...



■ Szegény ufó! Hova indulhat, hogy ekkora csomagokat cipel?



■ Szörnyű hely ez, ahová minden csótány csak úgy besétálhat



■ Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre!



■ Gyerünk gyerekek, csak szépen sorban, egyesével!

ségük ellenére egy lényeges pontban megegyeznek: egyik pályán sem fogunk lőszert találni hozzájuk. Ugyanis becsületes csúcstechnológiához méltóan kizárólag energiát fogyasztanak, még a rakétavető is. A „Ha áram van, minden van!” mondása a Hivatal ügynökeinek ezáltal a szó szoros értelmében húsbavágó kérdés, a megfogyatkozott muníciót ugyanis csak valamilyen áramforrásból pótolhatjuk. Duracell-nyuszik felkutatása és kibelezése helyett egy kevésbé brutális megoldást választottak a készítők: a játék a közterületi áramlopás nemes, hazánkban több évtizedes múltra visszatekintő hagyományának gyakorlására biztat. A pálya egyes, néha tényleg eldugott pontjain zárlatos telefonokra, bankjegyautomatákra akadhatunk, amelyek alkalmasak a megfelelő ikonnal jelzett fegyvereink akkumlátorának véges (általában egyszeri) feltöltésére. Ám az utánpótlás – különösen a nagy tűzerejű fegyvereknél – igencsak szűkmarkú, ezért érdemes érzéseinkkel szembeszállva nem beleüríteni a tárat abba a szemétbe, aki a nyakunkba ugorva kis híján harmadszor is újra kezdette volna velünk a küldetésünket...

A fegyverek mellett az elsősegélydoboztól kezdve a hegesztőpisztolyig több mint tizenöt különböző szerkentyű gondoskodik továbbjutásunkról, na meg a filmből áradó tömény idiotizmus becsempészéséről. Ami persze itt is tagadhatatlanul jelen van – szerencsére – a készítők láthatóan erre is nagy hangsúlyt helyeztek, így sikerült a műfaj erőszakosságát némiképpen tompítva megőrizni a sorozat eredeti hangulatát, amelyet a grafikai megoldások csak még tovább erősítenek. A pályák háromdimenziósak, a mozgó tárgyak, így ellenfeleink is poligonosak, de ez így még rajzfilmes is egy kicsit. Összességében véve nem csúnya, de nem is egy nagy durranás. Az átvezető mozik szépek, a bennük és a menüből elérhető adatbázis szövegeiben elhintett poénok miatt jó igazán a játék, a műfaj szerelmesei egész biztosan jól szórakoznak majd vele. A többiek pedig csak reménykedhetnek, hogy a film az idén mozikba kerülő folytatásából készített, majdani játék koncepciója már nem az első rész méltán híressé vált kiszólását fogja tükrözni, miszerint: „Az emberi mentalitás annyira primitív, hogy egyes galaxisokban fertőző betegségnek tekintik.”

Lysergize
lysergize@excite.com

■ FEGYVEREK

J2 Standard pisztoly:

A Hivatal legelső idegen nanotechnológiát használó kézifegyvere. Nagy előnye, hogy a beépített automatikus célkeresője miatt akár egy legyet is lelőhetünk vele a falról. Hátránya, hogy nagyjából ez az egyetlen lény, amelyik ki is nyúlik egyetlen lövéstől.

S4 De-atomizáló:

A pisztoly gyorstüzelő változata célzóberendezés nélkül. Gyors, de pontatlansága miatt elsősorban közelharcban alkalmazandó.

Karbonizáló:

Neve ellenére semmi köze a szénhez. Működése közben kis gázfelhőt fúj ki, amely egy időre megbénítja a hatósugarába tévedt áldozatot.

JX Rakétavető:
Nagy energiát emésztő, hatékony tűzerejű fegyver. Hátránya, hogy nagyon lassú, és lövedékei nem célkövetőek, emiatt sűrű használata kizárólag a profik ismertetőjegye.

Zajos Tücsök:

A Hivatal legendás tűzfegyvere, amely oly sok idegennek megváltoztatta már az életét. Aprócska mérete ellenére borzasztó pusztítást művel, miközben használóját is falhoz keni. Tűzerejéhez csak lassúsága hasonlítható, emiatt alkalmazása inkább csak a távolabb kolbászoló nehézfiúk ellen javasolt.

Kézigránát:
Földi druszájának kevésbé mezei típusa. Prototípusának első alkalmazásai vetették fel először az átvett idegen technológiájú fegyverek emberre szabásának szükségességét. Az eredeti változat ugyanis fél kilométer sugarú területre fejtette ki áldásos hatását.

Ionvető:

Meggyőző erejű, ámde igen lassú fegyver, hatékonysága megkérdőjelezhető.

Keserű igazság:
1981-ben a Galaktikus Csúcstalálkozón betiltották. Iszonyatos tűzerejű sorozatvető, amely csak úgy zabálja az energiát, ráadásul még célra is tart a drága.

Azzurini Plazmavető:
A Nevadai Sivatag kietlen lankáin tesztelték először az azzurini technológiával készült legújabb puskát. A kilőtt sugárnyaláb által a sziklába vájt hasadékot az adományozó nép iránti tiszteletből feltalálójáról, Dr.Grandról nevezték el.



■ Felkérjük tisztelt utasunkat, hogy azonnal hagyja el a korlátot!

■ POZITÍVUM

- Jól sikerült átvezető mozik
- Nagyszerű visszaidézése a film hangulatának
- Idétlen poénok tömkelege

■ NEGATÍVUM

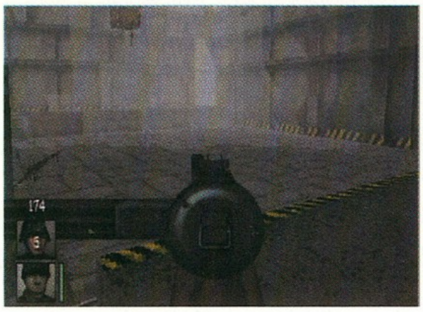
- A grafika még PS-szinten sem kiemelkedő
- Lehetne több pálya
- Talán egy kalandjáték-feldolgozás jobb ötlet lett volna

■ BARÁTOK KÖZT

Men In Black Crashdown		
Medal of Honour Underground	01/01	81%
Alien Resurrection	00/01	74%

GRAFIKA	80 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	82%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.us.infogrames.com



■ Köd az épületben, ez horrorjáték?



■ Ej, az USAF-os kollégák megelőztek!



■ A választék lenyűgöző – melyiket szeressem?

HIDDEN AND DANGEROUS

■ MEGHIÚSULT KOMMANDÓAKCIÓ

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ TAKE2 INTERACTIVE FEJLESZTŐ ILLUSIONS/TARANTULA MEGJELENÉS 2001.11.23. NTSC

Örvendhetnek a kommandós játékok rajongói, hiszen megérkezett a PC-n igencsak sikeresnek mondható Hidden and Dangerous Playstationös változata. Izé – azt mondtam volna, hogy örvendhetnek? No, ezt azért még ne kapkodjuk el, meglehetősen furcsának találom ugyanis, hogy annyi, igencsak vegyes fogadtatásra talált kommandós játék (Spec Ops-sorozat, Rainbow Six) után akármelyik kiadó lát még fantáziát ebben a stílusban. Lássuk be, sem az irányító, sem maga a gép nem igazán alkalmas arra, hogy az ilyen takti-kai/akció játékokat játsszon rajta az ember – persze ez sem a fejlesztőket, sem a játékosokat nem zavarja a próbálkozásban. Lássuk hát, mire jutottak a Hidden and Dangerous készítői.

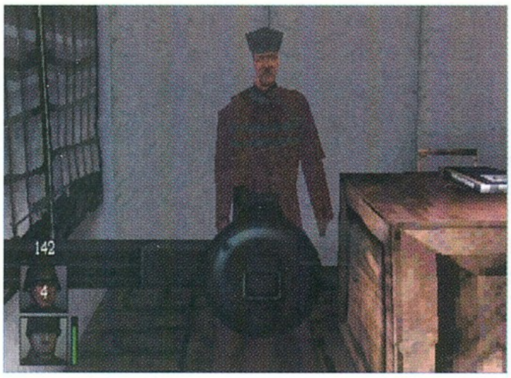
A történet szerint 1941-ben járunk, a második világháború idején, az európai hadszíntéren. A rendelkezésünkre álló igencsak vegyes képességű és nemzetiségű katonák közül kell kiválasztanunk nyolcat, akikkel különböző speciális küldetéseket kell majd teljesítenünk, amelyekben nem árt majd vigyázni rájuk. Minden katonának öt tulajdonságát tüntetik fel, ezek: célzás, reakció, lopakodás, erő, kitartás. Nagyon nem kell figyelni rájuk, mert véleményem szerint nincs nagy szerepük a játékban, úgyhogy nyugodtan elfogadhatjuk azt a nyolc fazont, amit a gép választ ki nekünk.

Ezután következik a fegyverzet kiválasztása. A választék elég bőséges, és meglepően sok a német fegyver ahhoz képest, hogy a szövetségesek oldalán harcolunk. Még meglepőbb, hogy 1944-es mintájú német gépkarabélyt is választhatunk, már 1941-es küldetéshez is, de ilyen kicsinységen ne akadjunk fent, inkább vételezzünk belőle néhányat, mert igen jó darab. Bár ismét megvan rá a lehetőségünk, hogy a gép válassza ki a fegyverzetünket, ám itt már nem árt módosítani, hogy a saját ízlésünk szerint legyünk ellátva gyilkoló eszközökkel – mondjuk nem valószínű, hogy ezt elsőre el fogjuk találni. Általában érdemes szem előtt tartani, hogy valószínűleg minden küldetésben szükségünk lesz valamire, amivel felrobbanthatunk pár zavaró objektumot vagy járművet, úgyhogy robbanószer és gránát nem árt, ha van nálunk. Fegyverek közül én a géppisztolyt (Sten) vagy a gépkarabélyt (MP44) javaslom, a távcsöves puskák nagyon ócskák, a géppuska meg nagyon nehéz, és amit az MP44-el vagy a Stennel nem lehet szétlőni, azt úgyis robbantani kell. Az aknának, a bazooka-nak és a jeladónak még eddig nem láttam hasznát, de nem zárom ki a lehetőségét annak, hogy kelleni fog a későbbiekben, úgyhogy mutatóba azokból is viszek mindig.

Azok akik azt remélik, hogy a más platformokon látott taktikai/akció-játékot kapják, azoknak csalódást fog okozni a Hidden and Dangerous - ez nem az a játék.

Ha felszereltük a kommandót, jöhet az eligazítás, amire nem árt odafigyelni, mert egy-egy küldetés több feladatból is állhat. Ez az első küldetés esetében arról szól, hogy lelőtték egy bombázónkat, és a személyzet fogságba esett – nekünk pedig ki kell szabadítani őket. Ez egy kicsit baromságnak hangzik (a második világháború alatt – nem úgy, mint mostanság – nem igazán küldtek kommandókat a lelőtt gépek személyzetének kiszabadítására), de ha bármelyik fickót a lelőtt repülőgépről Ryannek hívják, akkor máris érthető a dolog. Az eligazítás után jön a bevetésre küldött emberünk felszerelése. Ügyeljünk, hogy mindig legyen nála robbanószer, ha robbantgatni kell, és megfelelő mennyiségű lőszer (300 körül), különben elég nehéz lesz végrehajtani a küldetést. Rögtön ész-

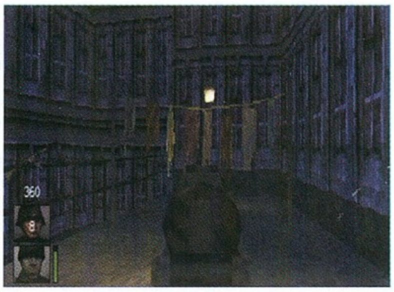




Őt ne lőjük le addig míg el nem mondta hol vannak a foglyok. Utána azonban...



Jé, egy Zastava!



Valami azt súgja, megvan a civil ruha...

revehetjük, hogy itt kommandósunk magányos farkasként veszi fel a harcot a náci hordákkal, ami az eddigi Playstationös kommandós-társ AI-k ismeretében nem is nagy baj, hisz azok nem sikerültek igazán használhatóra, és még arra is kellett figyelni, hogy őket is életben tartsuk.

Az irányítás eleinte kissé furcsa lesz, ám ha megszokja az ember, meglepően kézreállónak bizonyul. Nehézségek csupán a sarkokon való beforduláskor, illetve az ajtók használatakor merültek fel, ilyenkor az ember úgy érzi, hogy nem egy kommandóst, hanem egy platós IFA-t irányít. A küldetések során az ellenfelek leküzdése nem lesz túl nehéz, ugyanis ezek egy egysejtű IQ-jával, egy vakond látásával és egy részeg lajhár reakcióidejével rendelkeznek. Nem is lenne velük semmi gond, ha néha nem teleportálódnának be mögénk és lövöldöznék szét ógyanútlanságunk hátsóját.



A fegyvereket próbálgatva nekem úgy tűnt, hogy az automata fegyvereket a játék „ráhúzza" a célpontra, amit a távcsöves fegyverrel nem igazán tesz meg, és mivel a köd miatt a távcsövessel sem tudunk messzebbre ellőni, és ráadásul paradox módon még a célzás is macerásabb vele, semmi értelme „mesterlövész" fegyvert használnunk. Az időzített bombát néha kiválthatjuk egy-két kézigránáttal, mondjuk nem akkor, amikor az időzítő óra ketyegése alatt kell a menekülési ponthoz elérnünk. A küldetések nem túl nehezek, és mivel az ellenfelek csírák, ha odafigyeltünk az eligazításon, és megjegyeztük, mit kell tennünk, könnyű dolgunk lesz. A feladatok nem túl bonyolultak, általában eliminálnunk kell az ellenséget, fel kell robbantanunk valamit, beszélnünk kell valakivel, illetve az ezekből álló koktél a feladat.

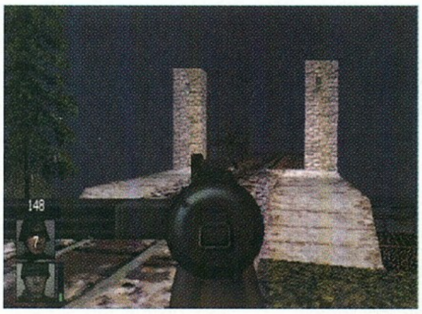
Végül is erről szól a háború, amiről eddig is tudtam, hogy szörnyű dolog, de csak a Hidden and Dangerous grafikáját meglátva jöttem rá hogy mennyire is az – már ha ezt akarták érzékeltetni vele. Nem illeszkedő, girbegurba és randa textúrák, 50 méteres látótávolság és elnagyolt 3D modellek jellemzik a játékot. Ezek egy része magyarázható azzal, hogy elég nagyok a pályák, és ennyi fér el a Playstation memóriájába, ám a textúraillesztési hibákra (pl. textúra szélénél átlátszó falak) semmiképpen nincs mentség, ezekből ilyen rondát még egy játékban sem láttam. A második kampánynál valamennyit javul a helyzet, kicsit kidolgozottabb a helyszín, de még mindig nem mondható a látványra, hogy pazar. A hanghatásoktól sem voltam elájulva. Minden fegyver ugyanúgy szól, nincsenek lépéshangok (így sok értelme van a lopakodás tulajdonságnak), beszédhangok, senki nem ordít rám, hogy „HALT! Hände hoch!", csak szó nélkül lőnek. Az egész teljesen steril, semmi életszerűség nincs benne.

Mindezekkel együtt, miután az ember hozzászokik az irányításhoz és a játék „furcsaságaihoz", el lehet ütni vele az időt, de igazából nem értem miért ezen a néven adták ki a játékot, mert az eredetihez nem sok köze van. Az egészet addig butították lefelé, míg teljesen elvesztette a taktikai jellegét és átment teljesen akciójátékba. Ami lehet, hogy önmagában nem baj, ám ebben a kategóriában már van nála szebb is, jobb is. Igaz, megmaradt az összeválogatható csapat és a kiválasztható felszerelés, ám semmi más extrát nem tud a játék felmutatni. Azok akik azt remélik, hogy a más platformokon látott taktikai/akciójátékot kapják, azoknak csalódást fog okozni a Hidden and dangerous - ez nem az a játék. Azonban ha csak egy kis first-person akciójátékot akar valaki, és az elvárásai nem túl nagyok a kinézet és hangzás terén, akkor meg lehet próbálkozni vele. Nem egy világraszóló élmény, de el lehet vele ütni az időt.

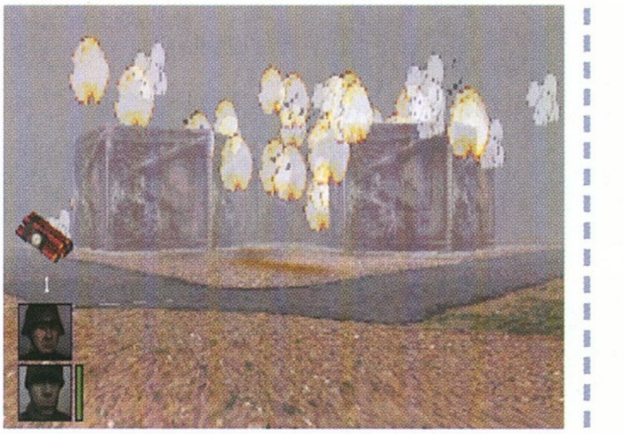
Draco
draco@chello.hu



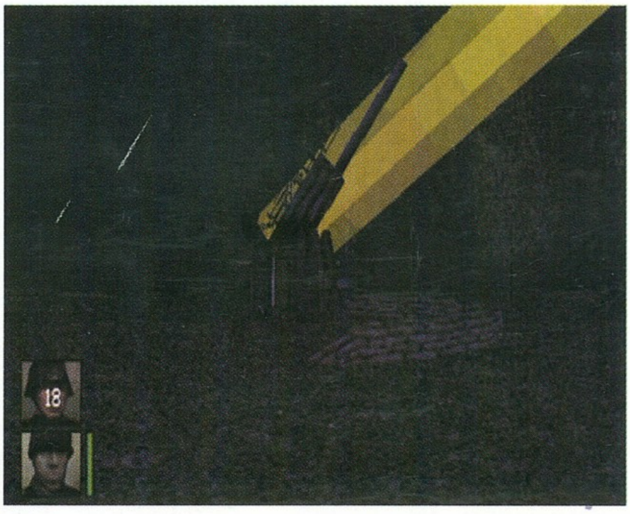
A páncélvagon felveszi a "néhai" előnevet



Én mondtam, hogy hagyd el a biztonsági sávot!



Eh, mindig nekem kell befejezni, amit a bombázók elkezdenek!



Ennek a 88-asnak most kitoljuk a szemeit

POZITÍVUM

- Fegyverválaszték
- Célra tartó automata fegyverek
- Használható irányítás – miután megszokja az ember

NEGATÍVUM

- Grafikai hibák
- Egyszerű hangeffektusok
- EZ nem AZ a játék

BARÁTOK KÖZT

The world is not enough	01/01	82%
Medal of Honor Underground	01/01	81%
Hidden And Dangerous		

GRAFIKA	58 %
HANG	42 %
ÉRTÉK	64%

1 játékos ■ PAL ■ www.talonsoft.com

HOSHIGAMI

A FINAL FANTASY TACTICS UTÁN SZABADON

TÍPUS TAKTIKAI RPG KIADÓ ATLUS FEJLESZTŐ MAXFIVE MEGJELENÉS 2001.12.17. NTSC



Három évezreddel ezelőtt a nemzetközi helyzet fokozódni tűnt Mardiason, a világegyetem legnagyobb ismert kontinensén. A világot uraló hat elem, Amu, Zeneth, Sonova, Khasis, Ema és Gote kényes egyensúlya megingott, amikor a démonok ura, Villa megpróbálta kezükből kivenni az irányítást. Szerencsére Elvilla istennő fülig szerelmes lett Ixia királyába, Lord Sarnusba, így a bolygó komplett eltörlése helyett inkább Villa elűzését választotta. Sajnos nem végleg, de a nagy hatalmú király legendás jóslatában leszögezte, hogy amikor majd háromezer év múlva visszatér a démon, ő is ott lesz majd a porondon.

Pontban a legendás démonirtó király háromezredik szülinapján érdekes fordulatot vettek az események Neo-Ixián. Valaimia, a kontinens déli részén fekvő, végtelen homoktengerrel elszigetelt ország a két szomszédjától, Nightweldtől, valamint Gerauldtól váratlan felkészültséggel és hatékonysággal orozott el tekintélyes területeket. Az önkényes földfoglalás mögött valamely hátsó szándék rejtőzhetett, hiszen a zsákmányolt birtok legnagyobb részén csak az egykori Ixia titokzatos romvárosai fekszenek. Azt suttogják, hogy Valaimiánál egy csöppet nagyobb hatalom áll a diadal árnyékában, és a jóslat beteljesülni látszik. Akkor viszont nemhogy kő kövön nem marad, de félő, hogy az egész univerzumnak kicsengetnek.

A hosszú béke megtette áldásos hatását Nigthweldben, már rég nincsen reguláris haderő, a megtépázott birodalom kizárólag a tömegével kóborló zsoldosok kezeibe helyezheti jövőjét. Nincs is más választása a királynak sem, jobb híján az alig férfikorba lépett főszereplők, Fazz és Leimrey kis csapatára bízza a történelem további alakítását. Lehet-e egy királynak nemet mondani? Ugye nem?! (Egyébként bármit is válasszunk, tényleg nem lehet visszautasítani a királyt.) Kompániánk neki is vág a veszélyekkel jócskán ellátott kalandnak, hogy megtalálja a hat rejtőzködő Hoshigamit, és segítségükkel újfent leszámoljon a gonosz Villával.

A Hoshigami precízen kimunkált háttértörténete ellenére a taktikai RPG-k táborát öregbíti. Más kifejezéssel élve, a látszat ellenére a cselekmény nem igazán képezi a játék hangsúlyozott részletét. Cserébe viszont a harcrendszer aprólékos precizitással kidolgozott, épp csak a szélirány nincs jegyezve valamilyen paraméter formájában. A rendszer alapja Maxfive-ék leleménye, az úgynevezett „Ready for Action Point" (RAP), azaz szabad fordításban: a cselekvőkészség pont. A csaták kezdetekor minden karakter száz ponttal rendelkezik, amely tetteitől, fejlettségi szintjétől és alapképességeitől függően fogyatkozik. A választandó akciók nyomán várható fogyást egy piros, és az eddig felélt készletet egy zöld csík jelzi a képernyő felső részében látható RAP-skálán, és amennyiben sikerült ezt nullára leküzdeni, bizonyos időnek el kell telnie, amíg regenerálódik. Addig a jóember kényszerű pihenőre kárhoztatott, vagyis szabad prédaként, kiszolgáltatott helyzetben kénytelen végignézni (és nem utolsósorban szenvedni), ahogy a drága ellenfelek jókedvűen mészárolják a kis csapatot.

Így igazából a tulajdonképpeni csetepaté sem körökre osztott, hiszen minden emberünk eltérő sebességgel lép újra a tettek hímes mezejére. Rajtunk áll vagy bukik, hogy milyen hatékonysággal tudjuk összehangolni a csapatmunkát (azaz pontosan fejben tartani kivel mennyire nyüzsöghetünk), ami két-



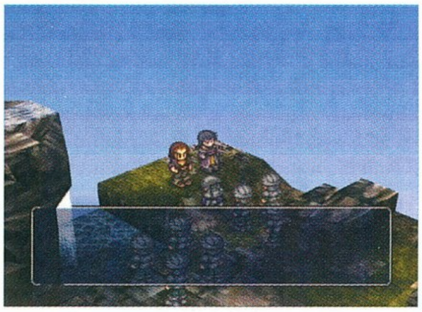
Ha valaki megtalálja a villanykapcsolót, az szóljon!



Na mi van öcsi, kidurrantak a felfújt izmaid?



Mintha a sárga utak a nemrég még egészen más mesében lettek volna...



A vízesés robajától semmit nem lehetett hallani a kapitány lelkesítő beszédéből



A kimerítő csata után mindenkire ráfér egy kis szunyókálás



Nahát, milyen dizájnosak a hidak errefelé...

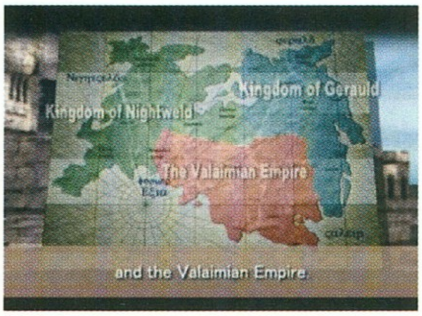


Világos vezér üti a sötét parasztot...

három embernél még nem is olyan nagy kunszt, viszont hét főnél kisebb társasággal már a harmadik küldetés után semmi esélyünk sincs a nagy tömegben támadó, gaz ellennel szemben. Ugyanez természetesen áll a másik oldalon küzdőkre is, de a CPU mintha egy hangyányit sikeresebben tudna fejben számolni...

Persze még közel sem teljes a kép, hiszen a célszemélyek becserkészésével következik csak az igazi adok-kapok. Szerencsére ez többé-kevésbé a „mezei" RPG-ből megszokott séma szerint, a karakterek és a fegyverek alaptulajdonságaiból számolható, bár azért még itt is akad egy-két kedves nyalánkság. Az egyik az, hogy nem mindegy, hogy merrefelé fordítjuk hősünket akciója befejeztével, a szemből kapott támadások ugyanis kisebb károsodáshoz vezetnek. Így eshet meg például az a vicces esemény, hogy egy területre ható varázslat kisebb sebzést okoz az epicentrumában a varázslónkkal szembe forduló ellenségen, mint a környezetében álldogáló, kevésbé szerencsés irányba figyelő bajtársain.

A legnagyobb poén azonban az akció lezárásakor a védekezés helyett választható, úgynevezett „Session" helyzet. Ebben az állapotában harcosunk nagyon kiszolgáltatott, viszont ha egy másik karakterünkkel sima ütés helyett nekilökjük az egyik ellenséget, azt két mezőnyi távolságra ellöki magától abba az irányba, amerre néz, miközben természetesen óriásit sebez a szerencsétlen flótáson. Amennyiben épp két mezőnyire áll tőle egy másik, szintén Session helyzetbe



Kis kontinens nagy bajban

hozott csapattárs, nos, akkor alkalmi lövedékünk röppályája még korántsem ért véget. Hölgyeim és Uraim! A flipper előállt!

Bármennyire is a csatározásra van kihegyezve a Hoshigami, azért mégiscsak egy RPG, ahol a karakterek személyisége, fejlődése egyáltalán nem mellőzhető a játékból. A hat alaptulajdonság (erő, szellem, ügyesség, egészség, fürgeség, szerencse) a szokott módon, tapasztalati pontok (Experience points) szerzésével fejlődik. A képességek mellett a karakterek másik meghatározó vonása, hogy melyik elem befolyása alatt állnak, ugyanis tőle kapják mágiájukat és képzettségeiket. Hőseink ezen oldala ráadásul teljesen különállóan fejlődik a „hűségpontok" (Devotional points) begyűjtésével, amelyeket szintén ellenfeleink élete árán szerezhetünk. Bár az kétségkívül némileg megkérdőjelezi a karakterrendszer központi szerepét, hogy nagy gonddal nevelgetett készségeinket kizárólag harcban kamatoztathatjuk, de azért az sem elhanyagolható szempont, hogy bármelyik főszereplőnk jobblétre szenderülésével nyomban elismeréssel adózhatunk a grafikus tipográfiai szakértelme előtt, amely a rendkívül impozáns „Game Over" feliratban tárul szemünk elé.

Természetesen nem maradhatott ki a mágia sem a Hoshigami világából, hiszen nem is igazi RPG az, amiben nem lehet varázsolni. A bűbáj az univerzumot egyensúlyban tartó hat elem erejének köszönhető, felhasználója pedig gyakorlatilag minden lény, aki az evolúció tekervényes létráján már maga mögött hagyta a papucsállatka fokozatot. A varázserőt ugyanis a misztikus manatit nevű érc fókuszálja, az ebből vert érmék feldobásával szabadítható fel a koncentrált hatalom. Ilyen „fej vagy írás"-játékot pedig csak azok nem tudnak játszani, akik a természet vagy a sors különös kegyetlensége folytán nem rendelkeznek felső végtaggal, emiatt nincs igazából élesen elkülönülő harcos, illetve mágiahasználó karakter. Mivel a játék eddig felvázolt logikája alapján könnyen kitalálható, hogy amúgy is kizárólag csak csatában használhatjuk ki bűvölő képességünket, ezért érdemes e kategóriákat a pontatlan „harcos" és „varázsló" elnevezések helyett a valósághoz jóval közelebb álló „kalapáló", illetve a „messziről csúnyán beártó" kifejezésekkel illetni.

Mielőtt még bárkinek végképp elvenném a kedvét a játéktól, azért az is idekívánkozik, hogy minden baki ellenére a Hoshigami nagyon is élvezhető példány a maga műfajában. Tény és való, hogy nem hozza mindazokat a fordulatokat, amelyeket egy RPG-től megszokhattunk, de hát nem ez a kategóriája legfőbb szempontja. A készítők becsületére legyen mondva, hogy a stratégiai rendszer megalkotása mellett még maradt idejük a történeti hátteret is végtelen alapossággal kidolgozni. A harcrendszer kissé túlbonyolított ugyan, de végtére is ennél nehezebb probléma volt megtanulni beszélni, valószínűleg ezzel is csak-csak megbirkózunk majd valahogy. Ráadásul erre a problémára is gondolhattak a készítők, mivel a főmenü „Tutorial" pontjában egy kedves, manga típusú hölgy bármilyen áhított információ birtokába juttat, a kontinens nyugati csücskében magasodó Tower of Trialben pedig begyakorolhatjuk a már bemagolt ismereteinket. A hangulat mellett a grafika is rendben van, ha nem is átütő, de jobb, mint közepes. A klasszikus RPG-fanoknak nem ajánlott, ellenben a stratégia megszállottjai feltehetően szeretni fogják.



Lysergize
lysergize@excite.com

POZITÍVUM

- Jól eltalált háttértörténet
- Kidolgozott harcrendszer
- Tutorial mód

NEGATÍVUM

- Kalandelem gyakorlatilag nincs is benne
- Kicsit azért nehéz egy nagyobb társaság adatait fejben tartani

BARÁTOK KÖZT

Final Fantasy Tactics		
Saiyuki	01/12	84%
Hosigami		

GRAFIKA	80 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	81%

1 játékos ■ NTSC ■ www.hoshigami.net

POOH'S PARTY GAME

APRÓ JÁTÉKOK APRÓ JÁTÉKOSOKNAK

TÍPUS PARTYJÁTÉK (CSALÁDI) KIADÓ/FEJLESZTŐ SCEA/ELECTRONIC ARTS MEGJELENÉS 2001.11. PAL

Teljes neve jóval hosszabb a programnak, s az alcímben (In Search of the Treasure) némi kincsekről és vadászatról is szó esik. Ennek ellenére nem platformokon kell rohangálni, vagy 3D labirintusba bolyongani, mert bár mindkettőre alkalmasak lennének a Micimackó szereplői, azonban egy családi délután, vagy egy baráti társaság unalmának elűzésére ezek túl hosszúak lennének.

A buli-programokban apró, gyors játékok követik egymást, amiben akár egymást váltva, de még jobb, ha egymás ellen játszva többen lelhetik meg a szórakozást. Jelen esetben ugyan a bulit jobb lenne talán zsúrnak hívni, hiszen a figurák és a körítés leginkább a fiatalabb korosztálynak teszi vonzóvá a Százholdas Pagony lakóinak kincsvadászatát.

Arról, hogy még az óvodás korosztálynak is (már ha angol nyelvi óvodába jár) ismerős és mégis izgalmas legyen a játék, a népszerű figurákon és velős kerettörténeten túl, a társasjátékszerű megvalósítás is gondoskodik.



Az igen csinos, a Micimackó rajzfilmek szereplőit 3D-ben megmozgató és megszólaltató bevezetőből és a számos átvezető animációból egy véletlenül megtalált kincses térkép és a rajta lévő útvonal bejárásának kalandja bontakozik ki. Vagy tán jobb lenne csetlés-botlásnak hívni ezt a kalandot, hiszen a szereplők jellegzetes, néhol már karikatúrába hajló vonásai mind szövegben, mind viselkedésben megmaradtak, talán egy kis lapáttal még rá is tettek az



Konkrétan ki ez a piros pöttyös kutya?

animátorok. Maga a játék pedig egy hatalmas, vagy inkább több egymást követő társasjáték táblán zajlik, ami a pillanatnyi állás megmutatásán túl befolyásolja is azt: különböző pozitív, negatív és semleges mezőire lépve a játékos bónusz tárgyakhoz juthat, előre, vagy hátra lép néhány mezőt, vagy éppen egy rövidítést kihasználva egy halom mezőt kikerül.

A fő mutatványt, a játék lényegét azonban a társasjátékokkal ellentétben nem a táblán való lépegetés, hanem a leléphető mezők elnyerése jelenti. A Pooh's Party Game-ben nincs dobókocka, ezt a szerepet mini játékok töltik be, így a szerencse helyett az ügyesség dönti el, hogy ki mennyit sétálhat előre a nagy táblán. Az egy képernyős, felülnézeti 3D-ben játszható ügyességi feladatokból ötöt váltogat a program, persze variálva a hátteret és a pályát, ami elsősorban nem az unalmassá válás elkerülését, hanem a feladat nehezítését szolgálja. A repertoárban pedig gokart verseny, faltenisz, gyümölcsgyűjtögetés, robbantócska és tökszedegetés szerepel. Az első két játékot nem kell különösebben magyarázni, mint ahogy a tökszedegetést sem. (Ez utóbbi specializált formája a gyümölcsgyűjtögetés, amiben nehezítésként minden résztvevő csak a neki megfelelő fajtájú terménye csaphat le, és gyűjtő dézsájába csak azokkal gyarapíthatja a mennyiséget.) A robbantós játékban krampuszos dobozokkal nem rombolni, hanem építeni lehet, a kezdetben igen kis mozgásteret adó pálya hézagjai szépen kitölthetők, a krampusszal viszont a többi figurát lehet rémisztgetni, ha a közelben vannak a fedél felpattanásakor. A faltenisz pedig csak abban különbözik a legősibb TV játék alaptémájától, hogy négyen játsszák, egy négyzet alakú asztal egy-egy oldalán állva rángatják ütőiket, de természetesen itt is az a győztes, aki a legkevesebb labdát ejti le, és az ellenfeleket a legtöbbel eteti meg.

Egyszerű, de roppant pörgős játékok állnak tehát sorba, izgalomban és – egymás elleni játéknál – a lelkes kiabálásban nem lesz hi-



Ürge koma menekül a táblán

ány. Abban az esetben pedig, ha éppen nem érnek rá a szülők, vagy a cimborák egy játékra, a kaland-mód még mindig elég izgalmas lehet, hiszen utol kell érni a térképpel fejvesztve menekülő Ürgét, elfutni a vuczlik elől, vagy éppen kikeveredni a kincses barlangból.

Már-már teljesen elégedett lennék a programmal, mert lám az EA nem csak a sportoló ifjúságnak, de a játékos gyermekeknek is tud programot írni. Azt viszont nem értem, hogy ha már kifizették azt a halom pénzt a licenc jogért, bomba jól megcsinálták a szereplőket, a hátteret és hangulatos zenével kísérik a játékot, akkor mit keresnek a Micimackóban soha meg nem jelent, de még a Disney stúdió közelében sem járt karakterek a programban. Ugyanis a játékokban meghatározhatatlan fajtájú és fazonú lények tünedeznek fel, még egy fehér alapon piros pöttyös kutya is kavarog időnként.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu



Terülj-terülj dobozkám!



Mackó örül. De miért mindig ugyanúgy?

POZITÍVUM

- Pergő, fordulatos mini-játékok
- Egyszerű irányítás
- Igazi zsúrjáték

NEGATÍVUM

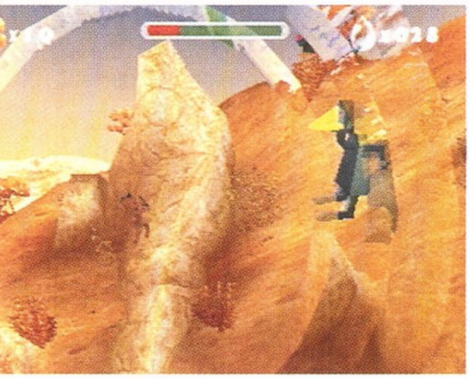
- Kicsiknek túlságosan elnehezedő játékok
- Soha, sehol nem látott szereplők
- Sok töltögetés, túl sok rövid animáció

BARÁTOK KÖZT

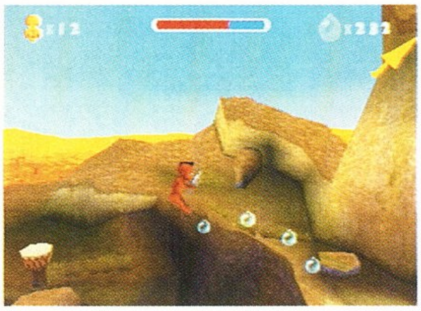
- Pooh's Party Game
- A Bug's Life Action Game
- Timon & Pumbaa's Jungle Games

GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	83%

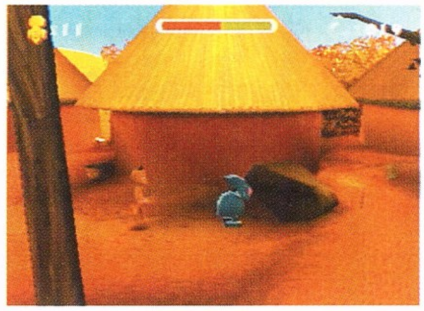
2 játékos PAL



Az afrikai Harry Potter egyik trükkje



Akár tesiórán a távolugrás



A Fétiseknek annyi, megjöttem...

KIRIKOU

AFRIKAI FOLKLÓR

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ WANADOO EDITIONS FEJLESZTŐ ÉTRANGES LIBELLULES MEGJELENÉS 2001.11. 09. PAL



Elnézést, de mi lenne, ha nem rugdosná a sapkámat?!

Nem ritka, hogy egy PS játék alapjául valamilyen mese szolgáljon, ellenben fehér holló gyakoriságú, hogy egy folklórból merítsenek. Kirikou történetét az afrikai népmesék világából bányászták elő a franciák, készítettek belőle egy rajzfilmet még 1998-ban, és bizony – talán kicsit megkésve – PS-ünkre is elkészült a játékadaptáció. (Végül is, jobb későn, mint soha! – tartja a mondás).

Egy afrikai faluban megszületik egy aprócska fiú, Kirikou. Különleges adottságokkal jön a világra (már születésekor tud járni és beszélni), és anyja mesél neki a falut sújtó átokról, melyet egy ördögi boszorkány bocsátott a falura. Ez az átok kiszárítja a forrásokat és a falu összes férfiját egytől-egyig eltünteti. Mint egyedüli képviselője az erősebbik nemnek, a kis Kirikou lehet a falu utolsó reménye, aki születése óta arról álmodik, hogy legyőzi a gonoszt. Személyében egy bátor, elszánt, mindenre kész (és mezítelen) kisfiút ismerhetünk meg, aki a játék kezdetekor éppen a Karabával (ő a boszorkány) való összecsapásra készül. E harcban meg kell küzdenie Karaba segítőivel, a fétisekkel, akikkel különböző formában találkozhatunk a játékban. Ezek testet ölthetnek madár, kis „lépegető" vagy robot-szerű formában, és mindegyikük afrikai szoborformákat, totemállatokat mintáz meg.

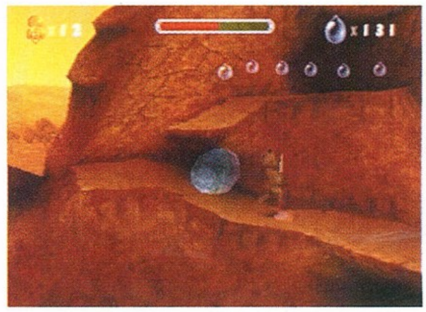


Csak csendben, csak halkan, hogy senki meg ne hallja

A játékot a faluban kezdjük, és az előre haladás mellett a vízcseppek gyűjtögetése lesz a feladat. Ezeket nem árt szorgalmasan szedegetni, ugyanis az egyes pályák végén anyukánktól 200 vízcseppért vehetünk egy életet. Aki szeret kockáztatni, az még lutrizhat is egy kicsit: életvásárláskor mókus pajtival lehet kisebb bizniszeket levágni, és ha szerencsénk van, duplán kapjuk vissza a neki adott cseppeket. (Azért csak óvatosan: ha kétszázat nyomatunk neki, azt simán zsebreteszi.) Kis kardokat is felszedegethetünk: ha ezekből egy van nálunk, akkor az egy botot, ha több (maximum három), az erős kőkardot jelent – és persze ennek segítségével gyilkolhatjuk a fétiseket. A fétisek legyőzésével Magic Powerhez jutunk, és a későbbiekben ennek igénybevételével aktivizálhatjuk különleges képességeinket. A kardból egyébként azért is jó minél többet felszedni, mert ha felfegyverkezve sérülünk, akkor a játék először csak a kardból vesz le egy szintet – értelemszerűen addig, míg tart. A fétisek mellett vigyázzunk a gyanús kinézetű (tüskés) bokrokra is, mert ha ezekbe beleszaladunk, szintén erőt vesztünk, és egy pár ilyen manőver után a játék visszadob az utolsó checkpointra.

Menet közben a „Nagyapóra" is rábukkanhatunk, habár a legtöbb esetben inkább keresgélni kell. Ő tanít meg minket a különböző trükkökre, varázslatokra. Szám szerint tíz képességet sajátíthatunk el, és persze nem árt mindet megtanulni, mert néha csak ezek segítségével juthatunk tovább a pálya egyes szakaszain, de a keményebb ellenségek lealázásában is jó szolgálatot fognak tenni. Ilyen például a dupla ugrás, sapka (ez pajzsként, ugrásnál pedig ejtőernyőként is működik), ásás, fényvarázslat, földrengés, csak hogy néhányat említsek. A legtöbb pályán két ilyen képességre bukkanhatunk, de olyan szakasz is van, ahol csak egyet találunk. A játék tehát címszavakban így fest: gyűjtögetés – fétisek kinyírása - tanulás Nagyapótól - a végén megküzdeni Karabával.

A Kirikou kifejezetten nehézre sikerült. Kevés a checkpoint, és sikerült ezeket is egymástól elég messze elhelyezni, úgyhogy elég



Ha szégyen is a futás, de hasznos...

gyakran előfordul, hogy rendesen szívjuk a fogunkat. (Ha meghalunk, az utolsó ellenőrző ponttól kezdjük újra, ha pedig elfogy az életünk, a pálya legelejéről.) Szóval miután végigvittünk egy pályát, és anyukával lerendeztük a „vízcsepp-bizniszt", melegen ajánlott menteni.

A grafikára azt hiszem semmi panaszunk sem lehet: nagyon szépen kidolgozták a játékot, igyekeztek hűen visszaadni az afrikai folklór ismertebb elemeit. A helyszínek, a színek, nagyon szépen visszaadják és felidézik az emberben Afrika tájait, és zenében is nagyon ott van a játék. Apró kellemetlenség viszont, hogy sokáig tölt.

Anit@
anita@vogel.hu

POZITÍVUM

- Remekül adja vissza az afrikai hangulatot
- Jól sikerült animációk
- A különleges képességek feldobják a játékot

NEGATÍVUM

- Sokat tölt
- Kevés a checkpoint
- Kicsit nehéz

BARÁTOK KÖZT

Kirikou		
Hugo: Black Diamond Fever	01/12	76%
Tintin Destination Adventure	01/11	62%

GRAFIKA	81 %
HANG	83 %
ÉRTÉK	78%

1 játékos PAL

HUGO: FROG FIGHTER

■ BÉKAMENTŐ-AKCIÓ

TÍPUS ÜGYESSÉGI KIADÓ ITE MEDIA FEJLESZTŐ ITE MEDIA MEGJELENÉS 2001.DECEMBER PAL



■ Nem mindenhol fenékig kolbász az élet

Mielőtt bárkinek is hiányérzete támadna, a kis dán troll újra színrelép. Alig telt el két hónap a Hugo: Black Diamond Fever megjelenése óta – a játékról mi is írtunk decemberi számunkban – az ITE ismét meglovagolta az aranytojást tojó kis Hugót. A mostani játék merőben más, mint az előző volt: ezúttal az ősidőkben Frogger néven elhíresült játékhoz hasonló darabhoz lesz szerencsénk (amelynek „hivatalos” modernizált feldolgozását egyébként a Konami vadul fejleszti), amit nyilván senkinek sem kell különösebben bemutatni.

Hugo barátunk éppen megérdemelt jutalmát tölti pajtásai, a Kikuk társaságában. Egy tóparton, hatalmas tábortűz mellett a régi szép emlékek fölött merengve, kolbászt sütögetve látjuk őket viszont. Az élet soha ne legyen szebb és békésebb, mint most – gondolják. Egyszerre azonban arra lesznek figyelmesek, hogy a mellettük elterülő tó békahada éktelen kuruttyolásba kezd, majd az egészet hirtelen beálló néma csend követi... A nádas közé settenkedve aztán fény derül az események okára is: Don Croco két talpnyalóját pillantják meg, amint a békákat fogdossák össze egy hatalmas hálóval. Hogy mi célból? Természetesen gasztronómiaiból – vagyis azért, hogy békacombot egyenek. Természetesen mi is lehetne más a feladatunk, mint hogy megakadályozzuk az élővilág eme nemes lényeinek nagyszámú megritkítását – nekünk kell őket kimenteni az éhes krokodilfogak közül.

Az eredeti Frogger ugyebár arról szólt, hogy egy kis békával a képernyő aljáról át kellett küzdenünk magunkat a képernyő tetejére, különféle mozgó akadályokon keresztül. Itteni küldetéseink is hasonlóak lesznek, persze a mai kor elvárásaihoz igazítva és némileg felturbózva. Lesznek itt eltűnedező, forgó, oldalra és fel-le mozgó platformok, számtalan csapda és akadály, valamint különböző gépek és ellenfelek, amelyeket melegen ajánlott elkerülni. Négy helyszínen kell végigküzdenünk magunkat, valamint minden egyes szintváltás után következik egy pálya, mely kicsit „deep space”-esre sikerült (űrbéli háttér előtt kell továbbvergődnünk). Minden egyes szint több alpályából áll – mint már megszokhattuk – és természetesen ezek egyre jobban nehezednek. Elsőként egy mocsáron, majd dzsungelben, utána egy kristályteremben, végül pedig egy gyárban kell helytállnunk.

Minden szintet négy élettel kezdünk, nem kell tehát különösebben aggódnunk, ha például csak egy maradt az adott pálya teljesítése után, ugyanis nem ezt visszük tovább a következőre. Az irányítás pofonegyszerű: a pályákat felülnézetből látjuk, és az iránygombokkal tudunk Hugoval haladni – másra nem is lesz szükség. A cél az, hogy mindig a megfelelő irányban és a megfelelő időben továbbugrálva eljussunk a kulcsokig, majd a kulcs felvétele után megjelenő ládáig. Ez a feladat ismétlődik egy párszor, amíg meg nem jelenik a pálya egy pontján egy piros kör, mely azt jelzi, hogy túl vagyunk az utolsó „felszedésen”. Most már csak a körig kell eljutnunk, mögötte pedig már a következő szint vár ránk. Mentési lehetőség nincs a játékban, viszont vannak pályakódok, amiket érdemes felirkálni, mert bizony bevallom, én jónéhányszor kikapcsoltam a játékot menet közben, mert már nem bírtam idegekkel. Számítsunk arra (illetve szerintem érdemes minden pályát így kezdeni), hogy az első négy életet elpazaroljuk, és kitapasztaljuk, hogy hogyan is kellene megcsinálni, hogyan is mozognak az ellenfelek, illetve hogyan működnek a platformok és a csapdák.

Míg az előző Hugo játékot nyugodt szívvel ajánlottam bárkinek, ezúttal nem tenném ezt. Nem hiszem, hogy a fejlesztők komolyan végiggondolták azt, hogy a játékot hat éves kortól ajánlják a játszani vágyóknak. Egyik oldalról azért, mert nagyon nehéz, másrészt pedig egy hatéves gyermeknek nem kattog ilyen „agyafúrtan” az agya – hacsak nem egy újabb kis Szász Marcika. Az ügyességi játékok kedvelőinek és főként a türelmes embereknek azonban kifejezetten szórakoztató lehet – bár ez a Hugo is kicsit rövidre sikeredett.

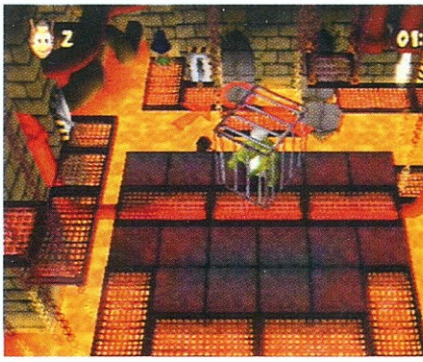
Anit@
anita@vogel.hu



■ Kristálytiszta a megoldás



■ Így néz ki a Frogger, amikor hirtelen átnyúlik a harmadik dimenzióba is



■ Megvan a főgonosz...ööö, ilyen hamar a végére értünk?



■ Nehéz a gyári gyári munkások élete... is

■ POZITÍVUM

- Hugo most is aranyos, a grafika változatos
- A pályák egyre nehezednek
- A stílus örökérvényű

■ NEGATÍVUM

- Némelyik pálya elég nehéz
- Rövid, hamar végigjátszható
- Zeneileg nem egy nagy durranás

■ BARÁTOK KÖZT

The Bombing Islands	01/03	84%
Hugo Frog: Frog Fighter		
Inspector Gadget	01/08	68%

GRAFIKA	75 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	72%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.ite.dk



A szemét-feldolgozó az egyik legidegesítőbb pálya



A bádog légiirányító mintha morcos lenne rám



Ez a főellenfél már nem fenyegeti a világot

MEGAMAN X6

A JAPÁNOK VÁLASZA A BRAZIL SOROZATOKRA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ CAPCOM ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.12.12. NTSC



A rovar ma nem belőlem vacsorázik

Szerintem nincs is olyan konzolos a Földön, aki ne halotta volna még valahol a Megaman nevet. Ez a figura még NES-en látta meg a napvilágot, s sikere azóta is töretlen. Első debütálása óta (1987) már több mint húsz alkalommal menthettük meg a világot páncélozott hősünk segítségével. Ám úgy vélem, a siker inkább csak a világ keleti fertályán volt hangos, idehaza nincs igazán nagy rajongótábora ennek a figurának. Be kell vallanom – minden pozitívuma ellenére – engem sem tett rabjává a program. Hiszen akárhonnan is nézzük, mégis csak egy egyszerű 2D-s lövöldözős játék, és mint ilyennél, elsősorban a figurához való kötődés határozza meg a szavatosságot, nem pedig a kivitelezés. A közismert japán fanatikusságnak igen nagy köze van ahhoz, hogy a Capcom újabb és újabb bőrt húz le hősünkről.

A cselekmény szokás szerint a „Reploidok vs Emberek" téma körül bonyolódik. Ezek a fránya robotok soha nem tanulnak, ismét csak megpróbálták leigázni a humanoidokat. Sigma magához ragadja az Eurasia nevű űrkolónia irányítását, és felbérel egy Dynamo nevű reploidot sötét céljai véghezviteléhez. Az űrbázis segítségével megpróbálják elpusztítani a Földet. Habár a terv ugyan nem sikerül, az anyabolygó súlyosan megsérül a támadástól, s légkörébe is rengeteg szennyeződés kerül. A bitagyúak nem sokat nyalogatják sebeiket, mivel úgy vélik, a válsággal küszködő emberiség most végre könnyű préda lesz, s egyszer s mindenkorra ki lehet őket pucolni a világegyetemből. Ám az emberi faj kékpáncélos védelmezője most sem nézi tétlenül az újabb rohamot...

Aki arra tippel, hogy a játékban elsősorban nem az agysejtek lesznek megdolgoztatva, az jó irányban tapogatózik. Feladatunk egyszerű: ragadj kardot, lőfegyvert, s lőj le mindent, ami mozog, beleértve a felbukkanó, jóval keményebb diót jelentő főellenségeket is. Közben szedj össze mindent, ami kihullik a fémforgácsok közül, hátha jó lesz még valamire...

Az első, bemelegítő szint teljesítése után már magunk választhatjuk meg, milyen sorrendben is szeretnénk megtisztítani a hátralevő hat szintet. Idegrendszerünk épségének megóvása érdekében mégis inkább körültekintően járjunk el a helyszín megválasztásában. Ennek oka a szinteken fellelhető és likvidálandó főellenfelekben keresendő. Ugyanis, ezek a haláltusájuk után egy-egy képességüket igen kedvesen ránk hagyják, melyekkel MegaManünket felvértezve erősebbek/ügyesebbek/gyorsabbak lehetünk – ez pedig nem elhanyagolható momentum a táposabb bádogemberek ellen.

Nagymúltú hősünk – sajnos – az idők folyamán nem tett szert újabb mozgásokra, netán támadásokra: az ellenfeleket szablyánkkal, illetve a lőfegyverrel tehetjük ártalmatlanná, vész esetére pedig ott van az R2-vel előhívható, sokat sejtető nevű „Giga Attack" képességünk. Bár a fegyverek és a páncélok hatásfoka változik, lényegi újdonságot tehát nem hoztak a játékmenetbe.

Az egyetlen igazi fejlődés a Nightmare Systemnek nevezett dolog, amely talán a szavatosságot szeretné megnövelni. Lényege, hogy a pályák nem fixek, hanem minden menet elkezdésekor a program többé-kevésbé véletlenszerűen újragenerálja őket – fanatikusok előnyben...

A grafikai kivitelezésre nem lehet panasza senkinek. A pályák között, az eligazításoknál igényes, színes állóképeket kapunk, s ez az igényesség megmarad a játék alatt is. Színes, a stílusnak teljesen megfelelő látvány tárul a játékosok szeme elé hét, nagyon szépen megtervezett és megrajzolt helyszínen keresztül. A hanghatások sem maradnak szégyenben, ám engem leginkább a háttérzene fogott meg. Rockzene alapú, színvonalas, elektromos betétekkel fűszerezett dallamokat hallhatunk, melyek pergőbbé varázsolják a játékmenetet.

A bevezetőben hallott zsörtölődésem ellenére nincs különösebb baj a progival, hiszen pár órára kellemes szórakozást nyújthat mindenkinek. Itt nincs taktikázás, gondolkodás, mérlegelés – menni kell és lőni mindenre, ami mozog. Kikapcsolódni vágyóknak javallott, de csak manga és Megaman fanatikusok fogják hosszú távú befektetésként értékelni.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



Nini, egy Megagirl!



Hernyó taxi

POZITÍVUM

- Minden benne van, ami a Megaman sorozatot naggyá tette
- Jól kidolgozott háttértörténet, sok párbeszéddel
- Igen kellemes zenei aláfestés

NEGATÍVUM

- Nem sokban különbözik az előző részektől
- Némelyik pálya idegesítően nehéz
- Hosszú távon csak a fanatikusok bírják idegekkel

BARÁTOK KÖZT

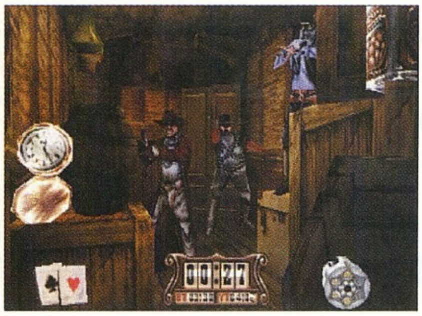
Megaman X5	01/04	87%
Megaman X6		
Metal Slug X	01/05	82%

GRAFIKA	75 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	82%

1 játékos NTSC www.capcom.com



■ Halálos limbó lázat terjesztek



■ Ha az órát szétlövöm, időt nyerhetek



■ Ha minden kötél szakad, pont átlövöm!

GUNFIGHTER

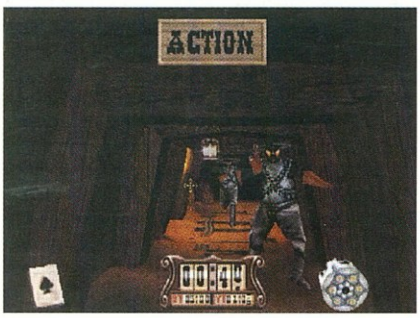
■ SPAGETTI-WESTERN A JAVÁBÓL

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ REBELLION MEGJELENÉS 2001.11.30. PAL

Sergio Leone nyilvánvalóan zseni volt. Sajátos atmoszférát tudott teremteni a filmvásznon, amitől a „spagetti western" túllépett a kommersz filmek kategóriáján. Ha manapság valahol szóba kerül a műfaj, akkor mindenki számára az ő borostás, minden hájjal megkent hősei rémlenek fel, miközben a fülünkbe cseng Morricone utánozhatatlan stílusú zenéje.

Habár lehet, hogy nem is annyira utánozhatatlan? Ugyanis a Ubi Soft új lövöldözős játékában most tisztára mintha a mester dallamai csendülnének fel. Minthogy jómagam imádom a spagetti westerneket, nem is tudtam ellenállni, hogy azonnal fegyvert – akarom mondani irányítót – ne ragadjak.

Mint a cím is mutatja, a játékban a legendás törvényen kívüli, Jesse James szerepét szánták nekünk – nem véletlenül vetül már a főmenüre is a kötél árnyéka. A kalandot elindítva a híres revolverhős épp a szalonba tart a legjobb barátjával, ahol elméletileg két nagyszerű dolog is vár rá: egyrészt a whiskys üveg, másrészt a barátnője, Zee. Vagy legalábbis ezek várnának, ha közben meg nem jelennének holmi mexikói banditák, akik elhurcolják hősünk barátnőjét. A sikoltozást hallván Jesse felsiet az emeletre, de már késő: a barátnőnek hűlt helye, ellenben van a szobában néhány sombrerós – a hírhedt bandavezér, Ramon Rojo emberei. Nincs mit tenni: előkerül a hatlövetű, s ezen a napon is lesz bőségesen munkája a temetkezési vállalkozónak...

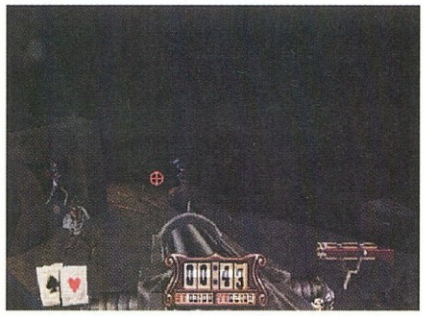


■ Ezek itt aligha bányászni vannak itt!

Mintha csak a Time Crisis költözött volna a vadnyugatra, a játékban két dolgot kell tennünk: pontosan célozni, és jól időzítve fedezékbe húzódni (ami egyben töltés is). A játéktermi gépek mintájára kialakított küldetésekben igencsak „kicentizett" időlimit áll rendelkezésünkre, ami csak az egyes szakaszok után tolódik ki valamelyest, de akkor is csak annyira, hogy az éppen csak elég legyen az azutáni részen. Igaz, megsiettethetjük a dolgokat néhol dinamitok felrobbantásával, illetve aki elég gyors, annak esetleg még marad ideje a pályákon elszórt aranyórákat is szétlőni, ami plusz időt ad. Hasonlóképpen élet-bónuszokat is lehet szerezni a babkonzervek kilyuggatásával: az életerőt amúgy kártyalapok szimbolizálják a játéktéren. A leosztás persze hamar elfogy, ha túl sokáig díszelgünk ellenfeleink fegyvere előtt.

Mondani sem kell, a játék elsősorban fénypisztollyal játszható jól, de ennek ellenére irányítóval sem lehetetlen végigvinni, köszönhetően annak, hogy nem kell túl pontosan célozni. Sérülési zónákról tulajdonképpen nem is lehet beszélni (ami kétségtelenül negatívum), elég csak mondjuk a karján eltalálni a fickót, s ugyanúgy terül el, mintha fejbe lőttük volna – sőt, néha még a mellétrafálások is számítanak.

A készítők szemlátomást Leone filmjeiből szedték össze az epizódokat, nagyon ismerősek például az olyan helyzetek, amikor el kell lőnünk a kötelet a barátunk nyakáról, avagy el kell oroznunk az ellenség géppuskáját, hogy azt azután ellenük fordítsuk. Már egyébként az epizódok elnevezése is elég beszédes: Szalon, Akasztás, Bánya, Vonat, és Város. Mindegyik helyszín több szakaszból áll, s a fenti példákhoz hasonló speciális feladatokon túlmenően főellenségek is bejátszanak. A rossz útra tért exvizsgálóbíró, Jack Carson, annak legjobb emberei, a mexikóiak főkolomposai, majd végül maga Ramon Rojo természetesen több golyót is el tud viselni, mint az átlagos útonállók... Miután a sztori módban már eljutottunk valameddig, a már elért pályák választhatóvá válnak a játék másik üzemmódjában, az Arcade Play-nél. Ezzel egyetemben kisebb aljátékokat is megnyitunk, melyeket az ún. Sub Games pontnál indíthatunk – különféle célba lövős gyakorlatokra kell gondolni, melyek érdekes kiegészítései a fő játékmódnak.



■ Kár, hogy ezt a „mordályt" nem tudom magammal cipelni

Elismerem, lehet, hogy egy kicsit elfogult vagyok a játék témaválasztása miatt, de szerintem nagyon király a cucc. Annak ellenére, hogy a Time Crisis minőségét jóval alulmúlja – a sérülések kifogásolt furcsasága mellett főleg a grafika terén. A terep még teljesen rendben van, mindenhol van egynéhány szétlőhető edény, s az ablaküvegek is betörnek, viszont az emberek külalakja, és azok mozgása eléggé ocsmány. Nagyon kevés poligont használtak a figurákhoz, úgyhogy erősen szögletes mindenki. De ahogy már az elején is jeleztem: a játék hangulata túlteszi ezen az embert. A híres filmekből ismerős jelenetek átélése, s a háttérben szóló muzsika minden grafikai hiányosságért kárpótol minket. A számok miatt érdemes ellátogatni még a játék weboldalára is, s letölteni őket mp3 formátumban.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Akkor most nekiállunk a felső sornak!

■ POZITÍVUM

- Eredeti western hangulat
- Jópofa kiegészítő feladatok
- A zene!

■ NEGATÍVUM

- A cowboyok inkább robotoknak néznek ki
- Teljesen lineárisak a küldetések
- Sérülési zónák nincsenek

■ BARÁTOK KÖZT

■ Time Crisis ProjectTitan	01/05	90%
■ Gunfighter		
■ Point Blank 3	01/03	76%

GRAFIKA 68 %
HANG 98 %
ÉRTÉK 85%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.ubisoft.co.uk

FATAL FURY MARK OF THE WOLVES

NEM LESZ TÖBB "LAPOS" BUNYÓ?

TÍPUS 2D VEREKEDŐS KIADÓ AGETEC FEJLESZTŐ SNK MEGJELENÉS 2001. 11.13 NTSC



Sorry baby, megszomjaztam....



Dzsááááááá! Dzsáááááá!



Night fever, night fever - rázzunk egyet bébi!

Az SNK igazi nagy név a verekedős játékok kiadói között. Kár, hogy ők is a redőny lehúzására készülnek, mert valahogy nem jött össze nekik az utóbbi pár év. Vagy csak maradi gondolkodásúak, és még mindig a 2D-s verekedős játékokat erőltetik, ahelyett, hogy 3D-seket csinálnának? Ezt nem tudom, de azt igen, hogy az idők változnak. Az újabb generációs konzolokon (a Dreamcastet is beleértve) már rég megjelentek olyan 3D-s verekedős játékok, melyek grafikájától alaposan tátva maradt a szánk. Elég, ha csak pár nevet említek: Dead Or Alive 2 (PS2, DC), Soul Calibur (DC), Tekken Tag Tournament (PS2). Ezek mindegyike már legalább egy éve megjelent, és grafikailag igencsak ott vannak a topon. Csodálatos karakteranimáció, hihetetlenül élethű mozgás és iszonyatos sebesség – mi kell még? Mindezek ellenére még ma is sokan szeretik a „mezei" 2D-s verekedős játékokat. Talán nosztalgiából, talán csak az egyszerűségük miatt. Passz.



Sajnálom hölgyem, de nem érvényes a jegye...



Mondtam, hogy ne állj a vonat elé!

A Fatal Fury: Mark of the Wolves – mint ahogy a legtöbb hasonló 2D fighter – egy-az-egyben készült játéktermi átirat. Az eredeti játék valamikor 1999 tájékán készülhetett, a címe Garou: Mark of the Wolves volt. Bizonyos szempontból igazat lehet adni azoknak, akik egy kaptafa alá veszik ezeket a 2D-s verekedős címeket, de a Fatal Fury a hagyományok őrzése mellett azért tartogat némi újítást is az elődökhöz képest. Ami megszokott: 12 választható karakter (nők is), megannyi pálya, előcsalható extra karakterek, super erő csík, történet mód, gyakorlási lehetőség, stb. Ami pedig új: a T.O.P. rendszer, Just Defended védekezés.

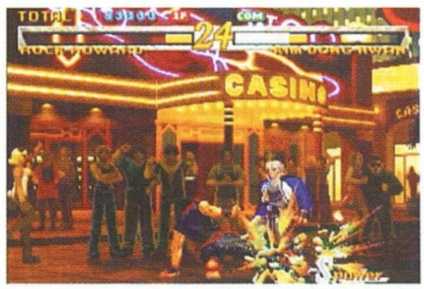
A T.O.P. a Tactical Offensive Position rövidítése, és egy érdekes lehetőséget takar. Minden küzdelem kezdetekor ki kell választanunk a T.O.P. csík pozícióját. Ez az egészség (Health) csíkon belül 3 helyen lehet. Ha harc közben az egészség csíkunk a T.O.P. részben van (egy fémes hang kíséretében megcsillan a karakterünk), akkor speciális lehetőségekhez jutunk: nagyobbat sebezhetünk, extra mozdulatokat használhatunk és a védekezésben is jobbak leszünk.

A Just Defended egy érdekes újítás. Ha szó szerint lefordítjuk, akkor gyakorlatilag már tudjuk is, hogy mit jelent. Ha az ellenfél támadását pont az utolsó pillanatban blokkoljuk (hátra), akkor megjelenik a Just Defended felirat és a figuránk körül egy pillanatra felvillan egy világoskék aura. Ez azért jó, mert a folyamatos blokkolással ellentétben ebből a pozícióból azonnal visszatámadhatunk, viszont az ellenfél támadását ugyanúgy hárítjuk. A mozdulat begyakorlása igen nehéz, de ha belejövünk, akkor biztosan az ellenfelünk idegeire fogunk menni vele.

A Fatal Fury kivitelezésén – és itt a kategórián belül kell maradnunk – csak egyetlen kivetnivalót találhatunk: az alacsony felbontást. A Guilty Gear X nagyfelbontású grafikája után a Fatal Fury egy kicsit darabosnak és idejét múltnak tűnik. Pedig erről szó sincs. Kimondottan szépen kidolgozott hátterek és meglepően jól megrajzolt szereplők találhatók a játékban. El sem tudom képzelni, hogy mekkora munkát jelent a pixelező grafikusoknak egy-egy karakter összes mozgásfázisának megrajzolása. Mennyivel egyszerűbb 3D-ben megcsinálni az egészet. Fogsz egy harcművészt, belököd a „mokap" (Motion Capture – „mozgásfelvevő") elé, rászólsz hogy katázzon – és kész. A „kézimunka" eredményeként viszont megmarad a játék patinás hangulata és rajzfilmszerű kinézete.

A Fatal Fury hangjai a szokásos Arcade stílust képviselik: a lendületes dallamok és az erős ritmusszekció mind a játék pergőbbé tételét hivatottak erősíteni. Jók a szereplők beszólásai is, de ez már szinte kötelező ebben a stílusban. Ha mindent összevetünk, akkor még azt is megkockáztatom, hogy a játék zenei része felülmúlja a grafikai részt.

SakmaN
sakman@vogel.hu



Én idehányok, te meg szétrúgod?

POZITÍVUM

- Speciális lehetőségek (T.O.P., Just Defended)
- Kidolgozott karakter animációk
- A vesztett meccs utáni könnyítések felajánlása

NEGATÍVUM

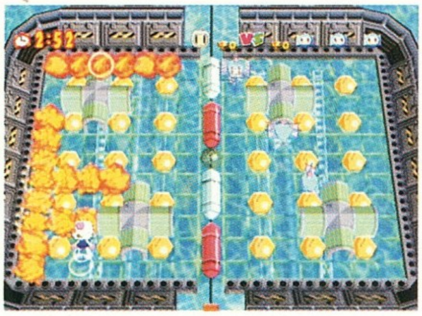
- A grafika egy kicsit idejétmúlt...
- ...és alacsony felbontású
- Kiegyensúlyozatlan erejű karakterek

BARÁTOK KÖZT

Guilty Gear X	01/03	85%
Street Fighter III Alpha	01/01	78%
Fatal Fury: Mark of the Wolves		

GRAFIKA	75 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	77%

2 játékos ■ NTSC ■ www.agetec.com



Tűz a vízben, jaj de szép!



Én itt most inkább megállok



Ez a turbános az idegeimre megy!

BOMBERMAN ONLINE

EGY RÉGI ISMERŐS ÚJ (H)ARCA

TÍPUS AKCIÓ/ÜGYESSÉGI KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ HUDSON MEGJELENÉS 2001.11.21. NTSC

Manapság igen divatos (anyagilag kecsegtetőbb) a bevált, sikeres címek több részessé bővítése, magyarul újabb bőr lenyúzása róluk. A japán illetőségű Hudson is pont ebben mesterkedik, hiszen ismét lecibált egy réteg gereznát a jó öreg Bombermanről. Ennek persze örülünk, mert pont ez a fajta játék hiányzott nagyon a DC-s játékok sokaságából.

Bomberman legelőször a nyolcbites gépeken borzolta a kedélyeket, nem kis sikerrel. (Emlékszem azokra az időkre, amikor még SNES-en nyomtuk a Bomberman partikat.) Azóta minden játékgépre elkészült valamilyen konverziója és a DC sem maradhatott ki a sorból. Így ha végszóra is, de itt van a Dreamcastos Bomberman, és kapásból „Online"! Ez persze nekünk európaiaknak nem sokat jelent, hiszen csak amerikai szervereken lehet vele játszani, a Seganet pedig tavaly december óta fizetős.



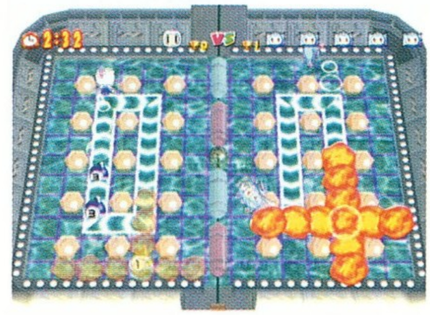
Én vagyok a király!

A Bomberman szabályait a DC-s változatban sem változtatták meg túlságosan, az elérhető játékmódokat 5 különböző csoportba sorolták. Az első a hagyományos – Survival módnak nevezett – játék. Ez az eredeti szabályok alapján működik, a cél pedig az ellenfeleink likvidálása. A felvehető cuccok mindenkinek ismerősek lesznek: plusz bomba, tűztávolság növelés, görkorcsolya, bombarugdosás, bombadobálás, stb. Ilyen cuccokra több módon is szert tehetünk: a terepakadályok felrobbantásával vagy az ellenfeleink kinyírásával.

A második mód a Hyper Bomber. Ez teljes mértékben az első szabályai szerint működik, kivéve az extra „atom" ikonokat. A cél három ilyen ikon felszedése és a nyilakkal körbevett mezőre való eljutás. Elhalálozás esetén a felszedett cuccaink (az atom ikonok is) véletlenszerűen szétszóródnak a pályán, mi pedig újra megjelenünk a startmezőn. Ez persze az ellenfeleinkre is érvényes. Ilyenkor sietni kell a cuccok felszedésével.

A harmadik szabályrendszer a legfurcsább és egyben a legnehezebben betanulható. A Submarine módban a pálya két teljesen egyforma részre van osztva. Az egyik oldalon mi, a másikon az ellenfél ténykedik. A lerakott bomba egy rövid ideig a mi oldalunkon ketyeg, aztán elsüllyed és áthasít az ellenfél oldalára. Ott pont ugyanabban a mezőben jön felszínre, mint ahova a mi oldalunkon leraktuk, és rövidesen robban. És itt jön be a trükközés lehetősége. Ha egy mezőn már van bomba, és az ellenfél bombája pont ugyanott szeretne a felszínre bukkanni, akkor a bomba visszafordul és jó esetben a feladónál fog robbanni. Az ellenfélnek átküldött bombák az ott lerakott (de még el nem süllyedt) bombákat is fel tudják robbantani. A negyedik mód igen érdekes és egyben a kedvencem.

A Panel Paint az alapjáték területfoglalós bővítménye. A lerakott bombák átfestik az általuk felrobbantott mezőket, a cél pedig az, hogy az idő leketyegésekor nekünk legyen a legtöbb ilyen mezőnk. Az elhalálozás itt is csak időleges, hiszen mindig újraéledünk, csak a befestett mezőink (és persze a cuccaink) vesznek el. A játékmód szépsége, hogy igen fordulatos, és az utolsó másodpercekig küzdeni kell a mezőkért.



Aki gyorsabb, az fog nyerni!

Az ötödik mód a legegyszerűbb és egyben a legnehezebb. A Ring Match gyakorlatilag az alapmód teljesen lebutított változata: nincsenek felrobbantható terepakadályok és így extra cuccokat sem lehet felszedni (egyenlő esélyek). A pályák relatíve kicsik és „gyorsak". A cél az ellenfél sarokba szorítása és kirobbantása a pályáról. Plusz pontot kapunk minden sikeres találatért és mínuszt a „széllel szembe vizelésért". Ha az idő lejártakor mi állunk jobban, akkor nyertünk.

A Bomberman prezentációja teljes mértékben kihasználja a Dreamcast lehetőségeit. A grafika meglepően szép és változatos, a cel-shading technikával megvalósított figurák pedig teljesen rajzfilmes beütést kölcsönöznek az egész játéknak. A zene és a hanghatások szintén a helyükön vannak, ennél jobban nem is lehetett volna megcsinálni. A játék minden szempontból kifogástalan, igazi nagy cím a DC végnapjaiban.

SakmaN
sakman@vogel.hu



A Bombasztikus tesók próbálkoznak

POZITÍVUM

- Cel-shading grafika
- Többjátékos mód
- Szinte megunhatatlan

NEGATÍVUM

- A netes rész kihasználása kicsit problémás
- Az ellenfelek néha túl buták
- Az ellenfelek néha túl okosak

BARÁTOK KÖZT

Bomberman Online		
Alien Front Online	01/10	85%
Outtrigger	01/09	79%

GRAFIKA 92 %
HANG 88 %
ÉRTÉK 89%

1-4 játékos ■ www.hudson.co.jp



PLAYTIPP

2002 FEBRUÁR



■ Shenmue 2



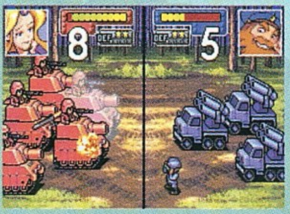
■ Shenmue 2



■ Soul Reaver 2



■ Soul Reaver 2



■ Advance Wars



■ Planet of the Apes

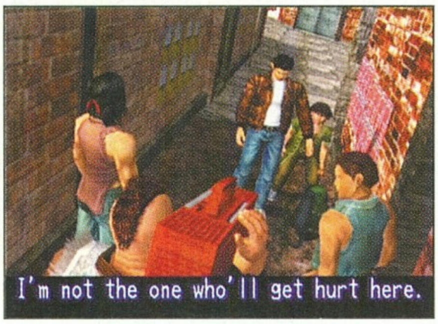


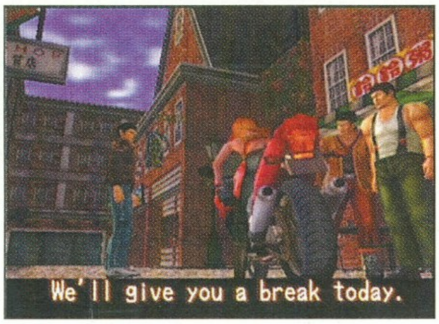
■ Shenmue 2

SHEMMUE II

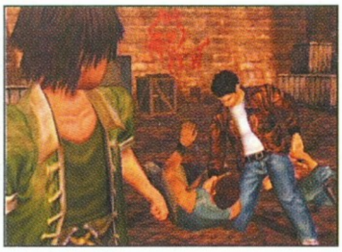
VÉGIGJÁTSZÁS

1. SZÍVÉLYES FOGADTATÁS





Ryo hongkongi kalandjai mozgalmasan indulnak. A kikötőbe megérkezvén adakozhatunk a zenésznek, jósoltathatunk magunknak, majd a Pigeon parkban (a nagy szökőkútnál) mindenfélét összevásárolhatunk az utcai árusoktól. Közben egy bika motorral majdnem elgázolnak minket – így ismerkedünk meg a csinos Joy-jal. (Jótanács: nem kell spórolni a pénzünkkel, mert amint továbbhaladunk kelet felé, egy kis utcagyerek és három huligán egy szempillantás alatt kirabolják hősünket.) A Queen's Streeten sörözgető két fickót az elillant srácról a kérdezve, azok kötekedni kezdenek, de Joy közbelép, és közli, hogy nemrég a Pigeon Parkban látta Wongot (azaz a kisfiút). A kútnál rá is bukkanunk, s egy QTE megoldásos üldözés kezdődik. Ha elhibáznánk, a környéken kell tovább keresgélnünk. Wong végül a három haverjához menekül, akik közül kettőt el kell páholnunk, hogy Wong hajlandó legyen Ryot elvezetni a rejtekhelyhez, ahol a táska lapul. A pénzünket állítólag Larry haverja és a többiek eldorbézolták, viszont annyi hasznunk van a kényszerű ismeretségből, hogy Wong ad egy térképet a Come Over szállóhoz, ahol állítólag majd útbaigazítást kapunk a Wan Chai kerületben.



2. MUNKÁSÉLET



Induljunk akkor a King's Road felé (ahol a kocsiforgalom van), s keljünk át a felüljárón. Hamarosan ismét Joy jelenik meg, s javasolja, hogy a Come Over szállóban töltsük az éjszakát. Odaérve az épülethez Ryo kissé hezitál, elvégre egy fillér sincs a zsebében, de Joy megnyugtatja, hogy az ő ajánlásával be fogják engedni. Így is történik: hogy később ki tudjuk fizetni a számlát, Joy másnap már 8 előtt vár ránk, hogy munkába vigye hősünket. (Ha esetleg a szállóba érkezve még nem esteledett volna be, alvás helyett már az első napon felkereshetjük a South Carmain negyedben a Yan Tin bérházat – lásd alább.) Joy közbenjárásával hamarosan ott találjuk magunkat a borostás Delinnel, s ládákat kell rámolnunk. Sajnos ezúttal nem targoncával, hanem puszta kézzel. Figyelni kell Delin utasításait, s annak megfelelően kell lépkedni jobbra/balra, illetve – ha nem mond semmit – akkor előre. Minél többet sikerül átrámolnunk 12-ig, annál többet keresünk.



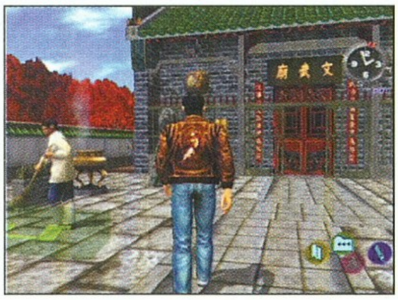


3. TAO MESTER LAKÁSA



A pénzt azután a kikötőben sok helyen feltehetjük kockajátékra, de ez egyelőre nem fontos. A Pigeon parknál az a fotós próbál ránk sózni egy képet, akit az érkezésünknél már láthattunk – viszont Joy most ügyesen leszereli. Ezek után mehetünk tovább, keresni a South Carmain negyedet, ahol kérdezősködve előbb-utóbb akad valaki, aki a Yan Tin bérházhoz vezet minket. A házban egy öreg néni telekspekulánsnak néz minket, de ami még rosszabb: hiába keressük fel az apánkhoz szóló levélen megjelölt 205-ös szobát, ott már más lakik. Az illető némi pénzt remél, de ne fizessünk (Quit) – annyit ugyanis egyébként is elkottyant, hogy valami „Man Mo" nevű helyen kell a levelet feladó Lishao Taot keresnünk. A gond az, hogy a Wise Men's negyed teli van mindenféle Man Mo üzlettel... Hogy megkönnyítsük mindenki dolgát: Lishao Tao a Man Mo templomban keresendő, a Scarlet Hill negyedben.

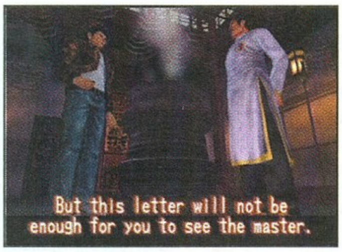


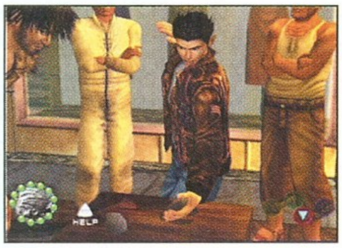


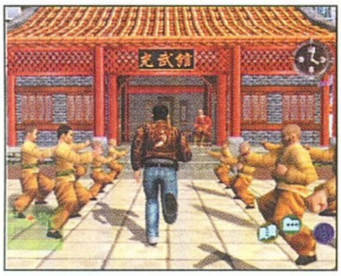


4. A NÉGY TANÍTÁS

A templomban először csak egy fiatal nőt és egy papot találunk, s utóbbi nem enged minket a mesterrel találkozni, míg meg nem fejtjük a négy „Wude" titkát. A városban ismét találkozunk a nővel, aki szerint a Wude olyan dolog, amit az ember önmagától tanul meg, s ehhez segítségül harcművészeket kell felkeresni. A Green Market negyed D-i részén, a Guang harcművészeti iskolában (ahol egy csapat gyakorol az udvaron) kérdezhetjük a mestert az egyikről. Sajnos nincs joga elárulni, mert tönkretette egy tanítványa életét. Ezen segíthetünk: keressük fel a bevásárlóközpontot a Golden negyedben, ahol az egyik üzlet kirakatánál megtaláljuk a kicsapott Zongquant. Mutatványosként keresi a kenyerét, s rögtön minket is beszervez: követ kell törnünk a közönségnek. Amikor az erőnket mutató kijelző megtelik, akkor kell egy A-t nyomni, majd gyorsan egy újabbat a csapás közben. Meghallván, hogy Zhoushan mester önmagát okolja miatta, Zongquan ad egy levelet, amit kézbesítve tanuljuk meg az első leckét: „Sose fitogtasd a tudásodat!".

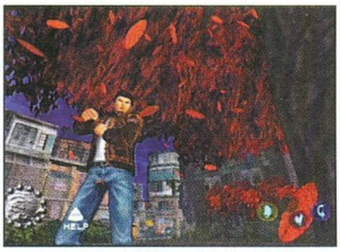


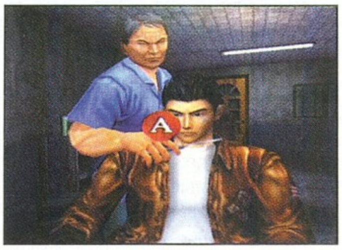


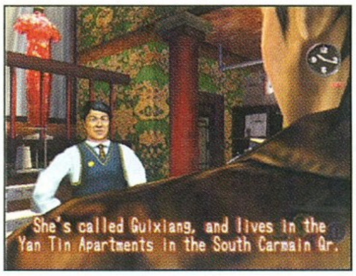


5. ÚJABB LECKÉK

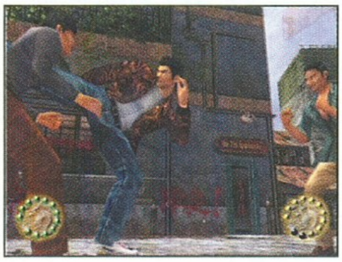
A következő mestert a szomszédos South Carmain negyedben, a Lotus parkban találjuk. Jianmin megtanítja nekünk az Iron Palm ütést (X+A), amit addig kell gyakorolnunk a fán, míg a lehulló levelek teljesen beborítják a földet. A VMU kijelzőjén láthatjuk, mennyire haladunk, s – a kőtöréshez hasonlóan – jól időzített ütésekkel lehet nagyokat ütni. Az így elnyerhető második tanítás: „Szakadatlanul gyakorolj!" A harmadik tanárunk egy borbély lesz a Three Blades Streeten, a Lucky Charm negyedben. Bármelyik boltost kérdezzük az utcában, mindegyikük Zhangyuhoz küld minket (amíg nem kérdezősködtünk, zárva lesz az üzlete), ahol aztán NEM SZABAD mozdulnunk a székben. Ha mégis nyomnánk valamit a QTE-nél, csak másnap próbálkozhatunk újra. A harmadik tanítás: „Dönts hideg fejjel!" A negyedik tanítónk megtalálásához fel kell keresnünk ugyanebben az utcában a Bloom szabászatot, ahol a harcművészek a ruháikat készíttetik.

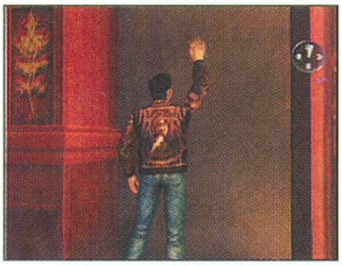




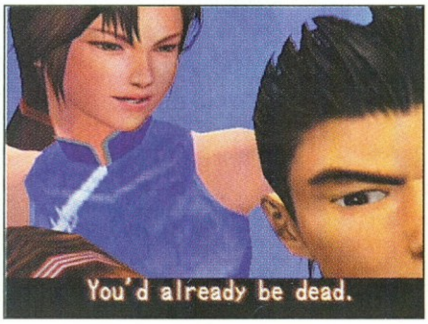


6. AZ UTOLSÓ WUDE



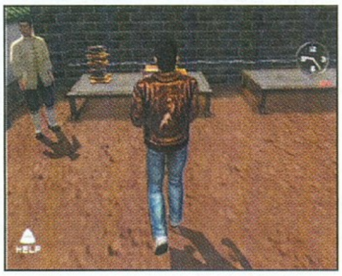


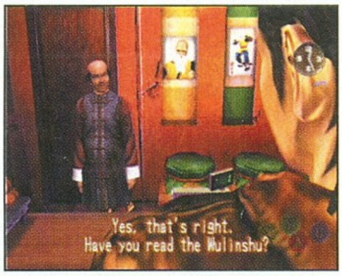
A szabó a már korábban meglátogatott Yan Tin házhoz irányít minket, egy Guixiang nevű mesterhez. Ez utóbbi meglepő módon az a házsártos néni, aki a földszinten lakik, s akit most meg kell védenünk a telekspekulánsoktól. Cserébe megtanuljuk: „Sose késlekedj a helyes dolgot tenni!" Igen ám, de az utóbbi tanítás megnevezését az öregaszszony már elfelejtette. A Man Mo templomban kell keresnünk a megoldást. A papnövendék nem akar minket beengedni, de ha megkérjük, hogy érdeklődjön Tao mesternél, végül mégis beosonhatunk a templomba. Igaz, ezzel végül azt érjük el, hogy ránk sózzák a takarítás nyűgét. Mily szerencse: a falakat letörölve a már megtanult jelekre bukkanhatunk, s az oltár mögött, két polc között megtalálhatjuk a hiányzót is. Ekkor kiderül, hogy Lishao Tao nem más, mint a korábban látott nő, Xiuying Hong. Bár törékeny lánynak tűnik, Ryonak esélye sincs ellene. Éjszakára mostantól nála húzhatjuk meg magunkat: ad egy térképet a Da Yuan bérházhoz, ahol a 207-es szobát kell felkeresnünk legkésőbb 11-ig. (Úgy is oda juthatunk, ha követjük Xiuyinget.)



7. KUTATÁS YUANDA ZHU UTÁN (MÁSODIK LEMEZ)

Reggel egy szeleburdi kislány, a Xiuyingnek segítő Fangmei ébreszt minket, s a szálláshelyért cserébe mehetünk melózni a templom könyvtárába. A portörlés elvégzéséhez ki kell hordanunk a könyveket az udvarra, ami egy hasonló QTE rész keretében történik, mint a ládapakolás. (Amennyiben a könyvtárban ledolgozott napjaink során az R-t lenyomva futkosva dolgozunk, s nem ejtünk el túl sok könyvet, végezhetünk 12-ig, s így extra jeleneteknek lehetünk tanúi.) A tempomból távozva Hanhui (a pap) egy mozdulatleírást ad nekünk, ami után a lépcsőn lesétálva a Wise Men's negyedben (amit ezen a napon úgysem tudunk elhagyni) keressük meg a kung-fu boltot, és kérdezzük az eladót Yuanda Zhuról. Így tudomást szerzünk egy Wulinshu című könyvről, amit az említett mester írt, de az állítólag csak a Man Mo templom könyvtárában található meg. A könyvtár ajtaját azonban zárva találjuk – ha akarunk, várakozhatunk másnapig.



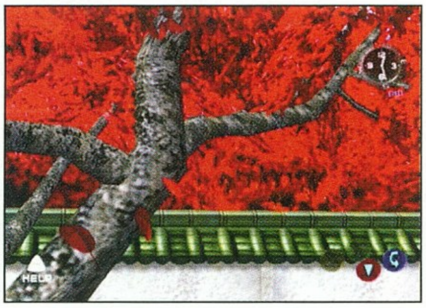




8. A WULINSHU



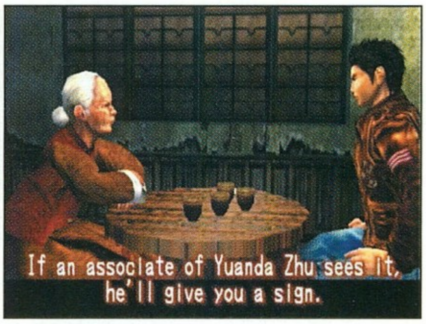
Reggel ismét meg kell dolgoznunk a szállásért, s csak az után keresgélhetünk. Ha sietünk, Hanhui megtanítja a Lunging Strike ütést (Előre+X+A). A könyvtár sarkában, egy zárt szekrényben bukkanhatunk rá a Wulinshu könyvre, de Xiuying csak akkor hajlandó odaadni, ha megtanulunk koncentrálni, s el tudjuk kapni a lehulló faleveleket. Az analóg karral kell ráközelítenünk egy-egy levélre, s amikor egy hangot hallunk, csak akkor szabad érte nyúlnunk. Xiuying nem elégszik meg egyetlen sikeres mozdulattal, háromszor egymás után kell megismételnünk a dolgot. Végül megkapjuk a kulcsot, s a könyvben az egyik harcművészeti iskolánál megtaláljuk Sunming Zhao nevét, akiről Lan Di tett említést még akkor, amikor megölte Ryo apját. A lapok közül kiesik egy papír, rajta valamiféle jelekkel. A régi papírral irány a Wise Men's negyed, ahol térjünk be a Collect Antik üzletbe, majd az eladó javaslata szerint keressük fel Guixiangot. Az öregasszonytól megtudjuk: a papíron az ún. Chawan jel szerepel, ami egy titkos jelzés Yuanda Zhu számára.

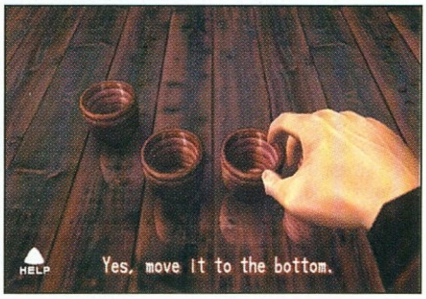


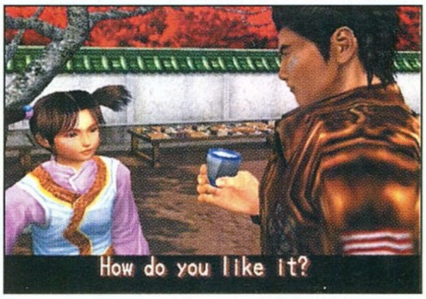


9. A CHAWAN JEL

Most teáscsészéket kell úgy elrendeznünk, ahogy a papíron szerepel, illetve ahogy Guixiang mutatja (pipa alakzatba). A teázással közben elmegy az idő, s este véletlenül megleshetjük Xiuyinget, amint egy fényképet nézve könnyezik. A fényképen ő látható kislány korában, egy Ziming nevű kisfiúval. Másnap reggel Fangmeitől megtudhatjuk, hogy Ziming a bátyja Xiuyingnek, de már nagyon régen eltűnt... A napi munka közben Fangmei teával kedveskedik, de nagyon megsértődik, amikor Ryo a yokosukai kismacskához hasonlítja a szemeit. Utána a Chawan jelzéssel több teázóban is próbálkozhatunk, de csak a Man Mo bisztróban (szintén a Wise Men's negyedben) kapunk rá választ: egy üzenetet kézbesítenek, miszerint a Come Over szállóban kell lennünk este 7-re. Ha van időnk, beugorhatunk Zhoushan mesterhez (meg másokhoz is) mozdulatokat tanulni. Este a szállóban várakozva egyszer csak csörög a telefon, és a Man Mo parkba invitálnak minket. Felkeresve a parkot csapdába kerülünk: egy kis QTE rész, és némi bunyó következik, mely során néhány alvilági fazont kell kiosztanunk.

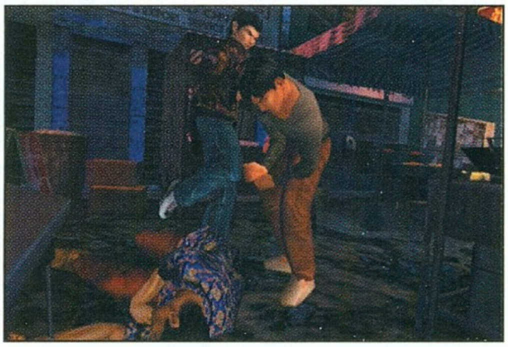




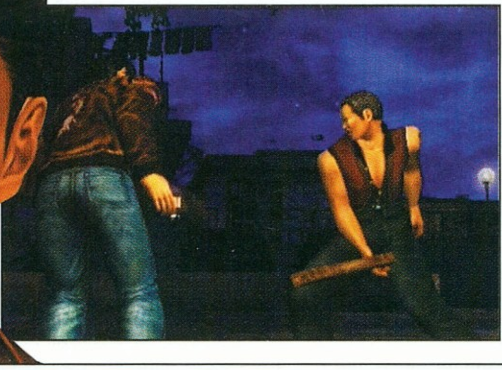


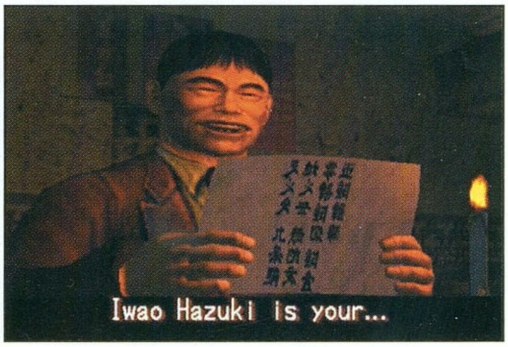
10. "BÉKÉS" TEADÉLUTÁN

Úgy tűnik, a támadók is Yuanda Zhut keresik, miután a szokásos helyén, a Dou Jiang Diner étteremnél nem tudtak vele kapcsolatba lépni. Utóbbi info hasznos a számunkra: lehet, hogy csak velük nem volt kedve találkozni. A Lucky Charm negyedben az Earnest Tea Shoppal szemben van az említett hely, ahol másnap újabb üzenetet kapunk. A küldönc szélsebesen eltűnik, s csak annyi áll a papíron, hogy térjünk vissza 8-kor. Tegyünk így – visszafordulva az ajtónál megsiettethetjük az időt. Yuanda Zhu egyik bizalmas emberével találkozunk, de beszélni nem sikerül vele, mert ránk törik az ajtót. Hiába bunyózunk, a fickót elrabolják, s csak egy hosszas QTE rész árán szabadíthatjuk ki. Az illető Zhang néven mutatkozik be, s elmondja, hogy Yuanda Zhu bújkál, mert üldözi a Chiyoumen (Lan Di szervezete), illetve annak a megbízásából a Yellow Head szindikátus. Utóbbinak ősi ellensége a kikötői Heavens banda, aminek a főnöke talán tud valamit.

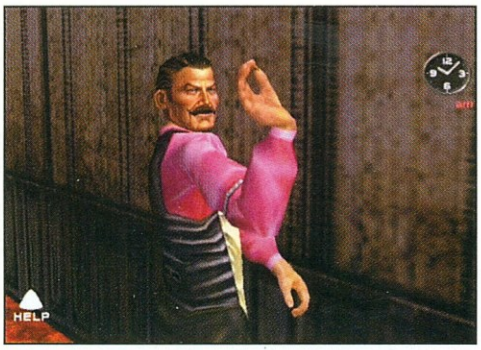


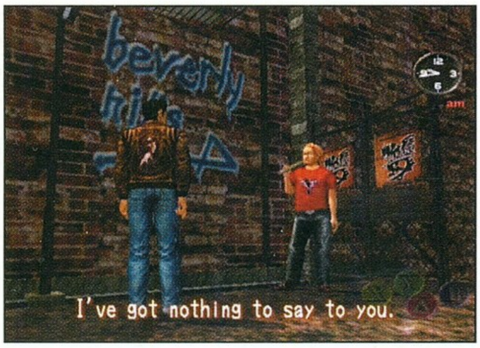




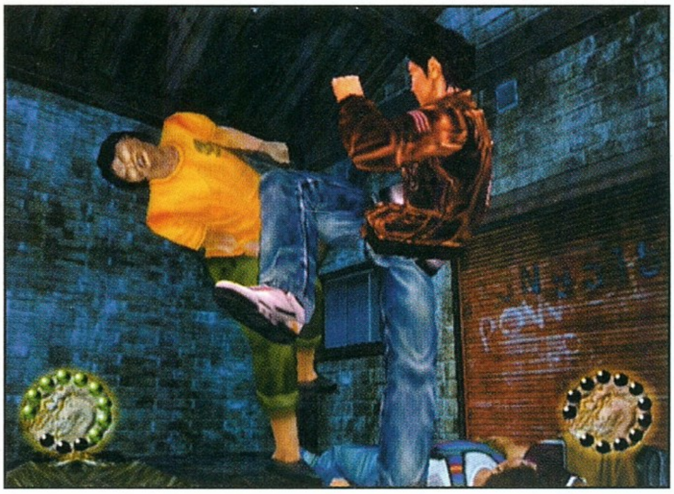


11. A HEAVENS BANDA

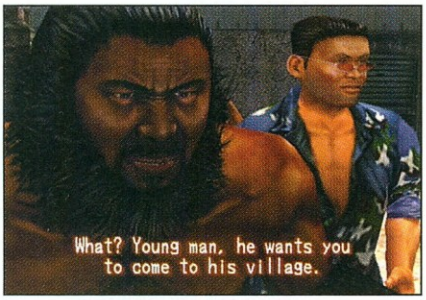


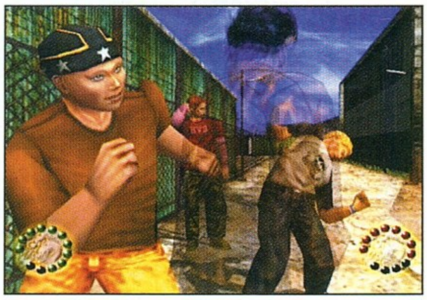


Xiuying aggodalmai ellenére meg kell keresnünk a szóban forgó Rent, tehát térjünk vissza a kikötőbe. (Közben Joy is méltatlankodik, amiért otthagytuk a szállót.) Keressünk valakit, aki hajlandó beszélni Renről (például a hajóskapitányokat az utcán), így megtudjuk, hogy a banda székhelye a Beverly Hills rakodópart. A sikátorból nyílik (amerre Wonggal kergetőztünk) de a drótkerítés kapujánál egy strázsa áll. Sebaj: kérdezősködjünk tovább a bejutás lehetőségéről, mire egy tippet kapunk, miszerint bandatagoknál kéne puhatolózni. A Fortune's kikötőben (ahol dolgoztunk) keressük fel a Blue Sky sörözőt: egy tűzlétra vezet fel a bejárathoz. A dartsozó bajuszos fazon jóban van a Heavens bandával, s ha játszunk vele egy partit, a 8-as raktárhoz küld minket este 7-re. A megbeszélt helyen és időben csapjunk szét a bandatagok között, így azok elvezetnek minket a Beverly Hills rakpartra – ott azonban a túlerő végzetesnek bizonyul... Másnap reggel Wong csónakjában eszmélünk, s kapunk egy öngyújtót, amivel többé nem lesz gond átjutni a strázsánál...

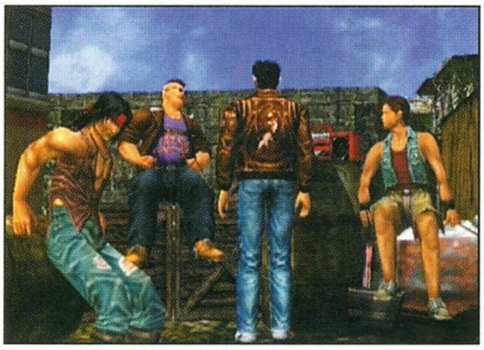


12. TAKARÉKOSKODJ!



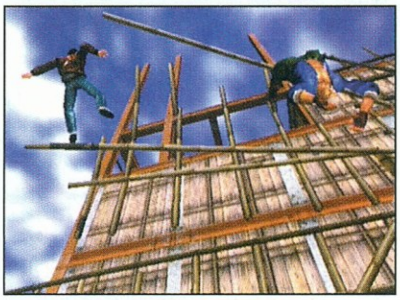


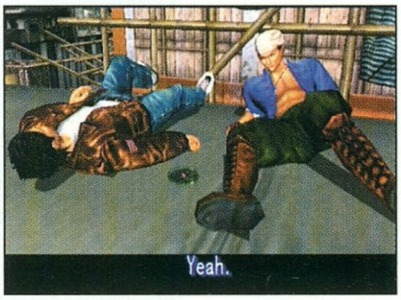
...nem mintha egyelőre távoznunk kéne a rakpartról. Inkább nézzünk szét az öreg raktárak között. Szétverve az utunkba kerülő huligánokat, az egyikükkel elvezettethetjük magunkat a roncstelepre, ahol a nagydarab Cool Z a kisfőnök (korábban Wong társaságában láthattuk) – persze előfordulhat, hogy magunktól is odatalálunk. Megállapodás születik: 500$-t leperkálva találkozhatunk Rennel. Az épületek közt sétálgatva csődületre figyelhetünk fel: egy bivalyerős vadember ellen keresnek kihívót. Nem veszélyes a dolog, „csak" annyi a feladat, hogy öt ütésből fájdalmat okozzunk neki. Csengessük ki a 10$ nevezési díjat, s az Iron Palm mozdulattal menni fog a dolog. Kb. 300$-t szedhetünk össze, újra és újra kiállva a próbát, utána viszont a fickó bekeményít, úgyhogy gyorsabban gazdagszunk meg, ha kockára tesszük fel a pénzt mondjuk a 10-es raktár aljában, a kikötőben.



13. REN PACKÁZÁSA

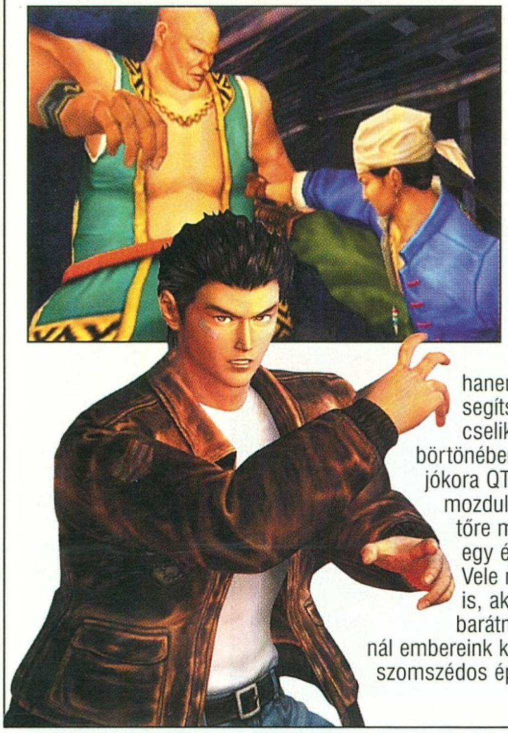


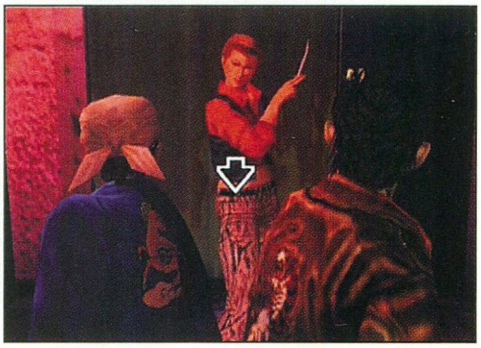




A megbeszélt összeget leszurkolva végre találkozunk Rennel, aki megpróbál megkéselni minket – újabb QTE rész. Ha sikerül meglepnünk őt (rossz esetben másnap, a parkban folytatódik a sztori), ad egy térképet: a Fortune's kikötőben jelölt meg egy helyet, s ott találkozhatunk vele ismét. A változatosság kedvéért ismét rászedi Ryot, és a Yellow Head pribékjeit uszítja ránk. Némi bunyót követően siessünk a Pigeon parkba, ahol a csökönyösségünket látva a bandatagok a szélrózsa valamennyi irányába szétszélednek. Az egyszerűség kedvéért Ren nyomába eredjünk. Miután a Queen St.-en elvesztjük szem elől, a balra nyíló kis sikátoron át (az építkezésnél) keressük, ahol újabb QTE rész következik. Végül Ryo és Ren majdnem a nyakukat szegik, amikor is kiesik Ryo zsebéből a Phoenix tükör, s Ren kezd érdeklődni a dolog iránt. Mivel pénzt szagol a dologban, úgy dönt, elvezet minket Yuanda Zhuhoz, aki Kowloonban rejtőzködik. Ott találkozunk majd Rennel, de előbb Ryo el akar köszönni Hong Kong-i barátaitól. A templomhoz betérve Xiuying visszaemlékezését láthatjuk a bátyjára, majd búcsúzóul megtanulunk egy új mozdulatot (Hátra+X+A) – Fangmeitől pedig egy fotót kapunk a templom dolgozóiról.

14. DOU NIU BEMUTATKOZÁSA (HARMADIK LEMEZ)

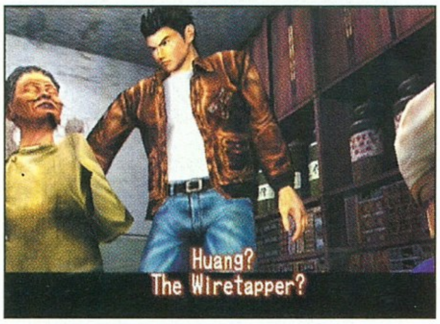






Kowloonba a Dragon St.-re érkezünk, ahol Cool Z rögtön megmutatja Ren rejtekhelyét: ez lesz a városban a szállásunk. Kövessük Rent a Great View épületbe, ahol Yuanda Zhu egy ismerősével találkozunk: a gyógynövényeket áruló Yanggal. Hívjuk ki Yangot a csengővel, s így az elárul egy jelszót (Dragons don't sleep), amit ezután a Dancing Dragon épületben (Stand negyed) kell bemondanunk a fekete öltönyösöknek, mire azok egyre feljebb küldenek először a harmadik, majd a másik lépcsőn a hetedik szintig. A sárkányos ajtó mögött azonban nem az vár ránk, akire számítunk, hanem a hatalmas Dou Niu, akivel Ryo még Ren segítségével sem bír el. Hőseinket öszszebilincselik, s három napig poshadnak a Yellow Head börtönében, ami után szökéssel próbálkoznak. Egy jókora QTE rész során Ryonak és Rennek minden mozdulatukkal együtt kell működniük. Először a tetőre menekülnek fel, ahol kénytelenek eltölteni egy éjszakát, majd másnap Yuanba ütköznek. Vele még el lehet bánni, de megérkezik Dou Niu is, akinek cseppet sem tetszik, hogy elintéztük a barátnőjét. A folyosó végén a leszakadt tűzlétránál embereink kénytelenek elvégezni egy halálugrást – át a szomszédos épületre.

15. A MAGNÓSZALAG

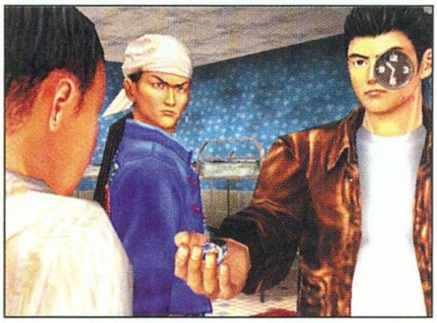


Ismét Ren rejtekhelyén Cool Z előkeríti Wongot, aki segít megszabadulnunk a bilincstől, majd kint az utcán egy kis közjáték következik Joy-jal. Kövessük Rent Yanghoz, akivel ugyebár van némi elszámolni valónk. Kellő ráhatással hőseinknek annyit sikerül elérniük, hogy Yang megemlíti egy „rádióamatőr" nevét, aki talán tudhatja, hol van Yuanda Zhu. A Tea Break épület 902-es szobáját kell felkeresnünk, illetve minthogy üresen találjuk, átkutatnunk. A szemetesben egy halom magnókazettára lelünk, amiket a rejtekhelyre visszatérve Ryo lelkiismeretesen elkezd végighallgatni. Természetesen az utolsón lesz csak valami fontos. Az egész kazettát végigszenvedve néhány érdekes telefonbeszélgetést hallgathathatunk meg, amiből apróbb, a háttérben meghúzódó szálakra is rábukkanunk, de a legfontosabb rész csak akkor következik, amikor a számláló 601-hez ér. Miközben a háttérben valami harangjáték, illetve egy papagáj hangja hallható, Yuan arról informálja Dou Niut, hogy elfogta Yuanda Zhu egyik emberét.





16. YUAN KÖVETÉSE

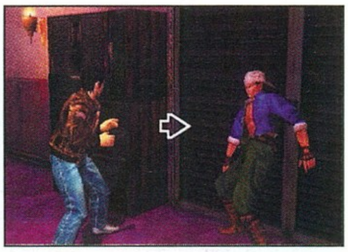




Induljunk el a Thousand White negyed felé, s hallgassuk meg a vak zenész játékát, akitől így megtudjuk, hogy állítólag a Moon Child épületnél (Stand negyed) van egy harangjáték. Menjünk oda, és kérdezzük a benti árusokat a dologról: kiderül, hogy a nyolcadikon, egy árvaháznál kell tovább kutatnunk. Fent a folyosón beszélhetünk egy kislánnyal, s így hallhatunk egy Hongji nevű fiúról, aki ismeri Yuant. A szobában, széken ácsorgó fiú az, aki egy Afterburner játékért cserébe elmondja, hogy Yuannak van egy beszélő madara – ez egybevág a kazettán hallottakkal. Menjünk a Dimsum negyede, és ott a Three Birds épületbe. A hatodikon kérdezzük a madárászokat: így azt a felvilágosítást kapjuk, hogy Nine Birds Shopban foglalkoznak olyan különleges madarakkal, amit mi keresünk. A kilencedikre irányítanak minket, de végül fenn, a tetőn találjuk az árust, akitől Yuan madáreledelt szokott vásárolni. Megtudjuk, hogy estefelé szokott arra járni, s be is várhatjuk. Jó darabig követnünk kell a nőt, s nem szabad túl közel mennünk hozzá. Miután a késessel tárgyalt, vigyázzunk: majdnem észrevesz minket (QTE). Végül a Moon Child épületig követhetjük.



17. RYO, A LÉGTORNÁSZ





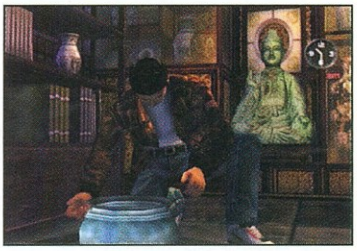


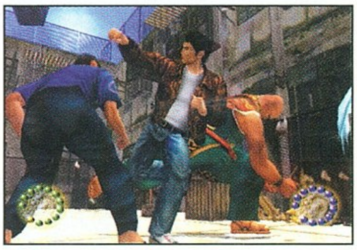
Yuan lakásánál hőseink érmét dobnak fel, ki törje be az ajtót – persze mi leszünk azok. Ez ismét egy QTE akció, aminek a végén megtaláljuk Zhangot, viszont közben súlyos léptek közelednek. Ren „megbeszél" a madárral egy tervet, ami be is válik – már ha nem késlekedünk elbújni a paraván mögött. Dou Niu a gardróbban keres minket, ahova belökhetjük őt, majd az ajtó elé tolhatjuk a szekrényt (QTE). Az imígyen kiszabadított Zhang ad nekünk egy „kígyóteknőcös" pálcát, amit majd a Ghost Hall épület 10. szintjén kell használni, ahol állítólag Yuanda Zhu bújkál. Ezt az épületet a Thousand White negyedben találjuk: liftezzünk fel a harmadikra, majd onnan a lépcsőn a negyedikre. A feljebb jutás roppant körülményes: a leszakadt szinteken deszkapallók vezetnek át (QTE), s mivel a lépcsőt hol csak az egyik, hol csak a másik oldalon találunk, kénytelenek vagyunk többször is kockáztatni a testi épségünket. Nem úgy Ren, akivel végül a célnál találkozunk – ő ugyanis egy haverjától kölcsönkérte a liftkulcsot...

18. YUANDA ZHU REJTEKHELYE



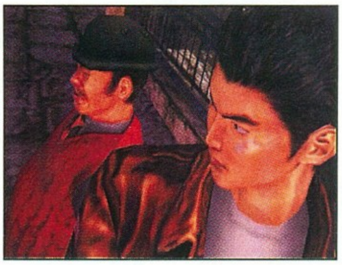
A Five Star Corp irodájában hasonló pálcákat találhatunk a Zhangtól kapotthoz, de csak háromra van szükségünk: azokra, melyek az asztal fiókjából előkerülő ábrán szerepelnek. A buddhás szekrény egyik ajtaja kinyitható: ott a ruha alatt van az egyik. Aztán a szekrénytől balra lévő polcon, a nagy edényben kell keresnünk a másodikat, végül a harmadik a falra függesztett kalligráfia mögött rejtőzik. Az ábra szerint illesszük a pálcákat a Buddha-szoborba: a Zhangtól kapottat a homlokába, a tigrisest a bal szemébe, a sárkányost a jobb szemébe, végül a főnixet a szájába. Az így megnyíló titkos szobában végre rátalálunk Yuanda Zhura, de mielőtt bármit is megtudnánk tőle, megérkezik Dou Niu is, s csak alig sikerül ép bőrrel megúsznunk az újabb találkozást. Ráadásul miután kizuhantunk az épületből, újabb reménytelen bunyó következik, amibe az óriás is beszáll... Később Xiuying és egy apáca társaságában ébredünk, azon a helyen, ahol Xiuying és Ziming valaha nevelkedett. Wong ezután viszszakísér minket a rejtekhelyre, s megtudjuk, hogy Yuanda Zhut a Yellow Head épületbe, a szervezet főhadiszállására vitték, ahol magának Lan Dinek akarják átadni.





19. A BEÉPÜLÉS

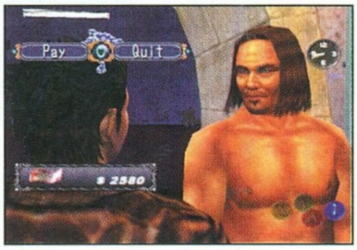




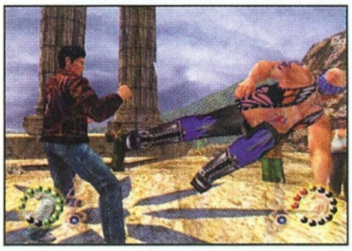
Járjuk körbe a hatalmas épületet, ami több negyed határán helyezkedik el, de mindenütt őrök állják el a bejáratokat. Ren javaslata szerint szövetségest kell találni, amihez rakjuk ki a Chawan jelet a Nihao Teázóban, a Dimsun negyedben. Így Moon Child épület 503-as szobájába invitálják hősünket, ahol sötétben kell küzdenünk egy emberrel, akitől egy új mozdulatot tanulhatunk meg. Ez az ember nem más, mint a vak zenész. Bár tulajdonképpen nem is vak, s jól ismerte valaha Ryo apját. Iwao halálhíréről értesülve ad egy tippet Ryonak: a Yellow Head az utcai harcosok között szokott toborozni, s talán „belsősként" bejuthatunk az épületbe. Kapunk egy fotót az illetőről, aki figyelni szokta a meccseket. Az utcákon több helyen is bunyóznak: nevezzünk be mondjuk a Star Gazing Pointnál, a Thousand White negyedben, és a Small Dragon Gardennél – és persze győzzünk. Ezután a fickó találkozni akar velünk a Dragon St.-en, vagyis ott, ahol megérkeztünk a városba. A megbeszélt időpontban három fényképet nyújt át: három utcai harcosét, akik ellen csak jelentős nevezési díj felmutatásával lehet kiállnunk.

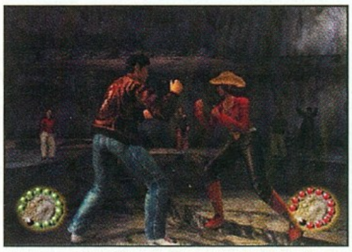


20. A TÉTMECCSEK

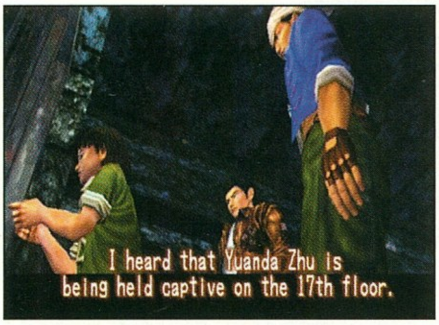


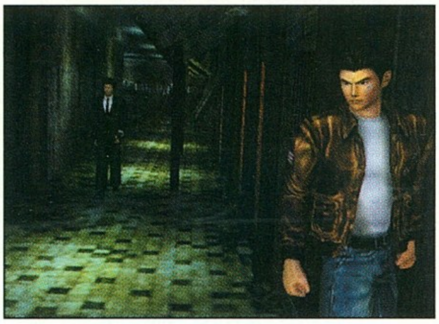
Amennyiben a leggyengébb harcossal akarunk kezdeni, menjünk a Tea Break épületbe, és a nagydarab, piros gatyás ajtónállónak mutassuk fel a Rod Stunt fényképét, majd fizesük ki a nevezési díjat (500$): így nyerünk bebocsátást a Phoenix épületbe. (Ahol mellesleg van egy Afterburner automata.) Menjünk fel a lépcsőn a negyedikig, ahonnan lifttel tudunk lemenni az alagsorba, majd onnan tovább a lépcsőn legalulra. Rod Stuntot két menetben kell elintéznünk. Ez nem túl megerőltető, főleg nem Greg More-hoz képest, aki a három harcos közül a legerősebb. (Még Ren is ellenünk fogad.) Őt a Blue Dragon Gardennél kell keresnünk, de addig a Stand negyedből oda se engednek minket, míg ki nem fizettük az 1000$-os nevezési díjat. Arra különösen ügyeljünk, hogy ne tudjon minket kidobni a ringből. Chunyant, a kegyetlen kis cowgirlt a Black Heaven épületben (Stand negyed) kell felkeresnünk. A 11-ig mehetünk lifttel, ahonnan gyalogolhatunk tovább egy emeletet, majd a leszakadt szinteknél találjuk a küzdőteret – de csak miután kifizettünk 2000$-t a nevezéshez. A kiscsaj a mélybe löki az áldozatait, de nem annyira kemény, mint pl. az előző hústorony – csak ki kell húznunk a végső QTE részig, ami után Ryo egy életre megleckézteti.





21. BEJUTÁS A YELLOW HEAD ÉPÜLETBE

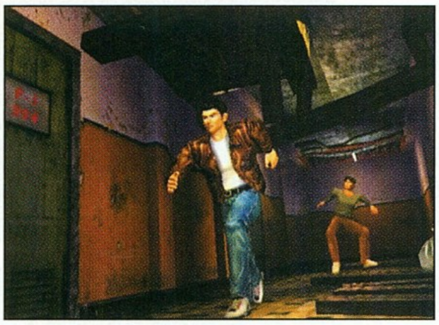




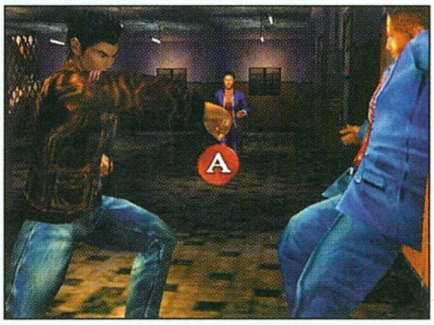
Mindezek után a toborzó pasas ismét találkozóra hív minket, ugyanoda, mint korábban, s ezúttal egy térképpel lát el minket. A következő nap nincs semmi nélkülözhetetlen teendőnk – akár át is pörgethetünk az órát. A Thousand White épületet ugyanis csak harmadnap kell felkeresnünk. Ott azután másszunk fel a harmadikra, onnan liftezzünk le a B1 szintre, majd ismét gyalog – a túlsó lépcsőháznál – ereszkedjünk le még egy szintet. A térképen jelzett pontnál várakozva megjelenik a jól ismert fickó, azonban előtűnik Ren is, aki rögvest „leszereli". Wong kinyitja a csatornában a rácsot, s ezzel végre bejutunk az épületbe, ahol Zhang szerint a 17-en találjuk majd Yuanda Zhut – mellesleg Wong hozott tőle egy térképet is az épülethez. A lifteknél azt megállapíthatjuk, hogy a 18. szintig csak gyalog lehet eljutni, tehát hosszú lesz az út felfelé. A feladat lényege, hogy a lezáratlan lépcsőket megkeresük. A 3-4-en mindezt QTE részek tarkítják – plussz, ha nem sikerül az őröket meglepnünk, némi bunyó is.



22. ÚJABB SZINTEK A YELLOW HEAD ÉPÜLETBEN



Az 5-en megint (látszólag) a sors döntése, hogy nekünk kell megverekednünk az őrökkel, így pedig egy rádiót zsákmányolunk. A 6-on, Ren tanácsa szerint, az időnként kialvó neonok „takarásában" célszerű végigosonni. A 7-en mindenütt túlerőbe ütközünk, de akkor váratlanul átcsoportosítják az erőket a 8. szintre. A K-i lépcsőt szerencsére őrizetlenül hagyják, így ott rögtön két emeletet is továbbmehetünk – igaz, utána a 9-en kénytelenek vagyunk beomlasztani magunk mögött az utat (QTE). A 12. szintig nincs gond, viszont ezután egyensúlyozni kell a leszakadt rész fölött, majd muszáj verekedni (QTE). A 13-on előkerül Dou Niu is, úgyhogy elég gyorsan kell a deszkán egyensúlyozva átsietnünk a mélység felett. Eggyel feljebb Yuan és emberei elől kell sietve meglógnunk, közben az elágazásnál jobbra fordulunk. Az óriás a 15-en megint utolér minket, a 16-on meg Yuant kell leráznunk. Ez nem teljesen sikerül: a 18-on újult erővel támad, viszont miután elpáholtuk, kiszedjük belőle, hogy Yuanda Zhu a 40. szinten van.





23. JOY KISZABADÍTÁSA

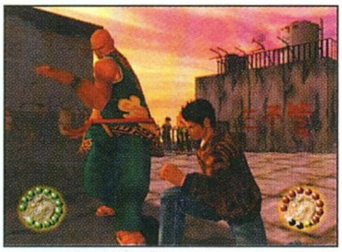


A 18-on sietnünk kell, mert hat percen belül erősítés érkezik a szintre. Keressük fel a lifteket, illetve az azokhoz legközelebb eső szobát, ahol néhány gazfickó tanyázik. Miután szétvertük őket, nyissuk ki a falon a szekrényt, és vegyük ki az összes kulcsot. Olvassuk le a római számot a liftek melletti biztosítékszekrényről: az jelzi ugyanis, hogy melyik kulcs nyitja. A kapcsolók segítségével először adjunk áramot az első liftnek. Hívjuk fel a liftet, mire az menet közben megáll – előre jelezvén néhány hívatlan látogatót. Miután végeztünk a kellemetlenséggel, a B1 szinten is nyissuk ki a biztosítékszekrényt, és a harmadik lifttel irány a B3 szint, ahol egy Baihu nevű mester fogva tartja Joyt. Ahhoz, hogy kiszabadítsuk a lányt, le kell győznünk – vigyázzunk a QTE részekkel. Mint megtudjuk, Joyjal együtt elfogták Wongot is, ami egy újabb ok a 40. szint felkeresésére.





24. DOU NIU LEGYŐZÉSE



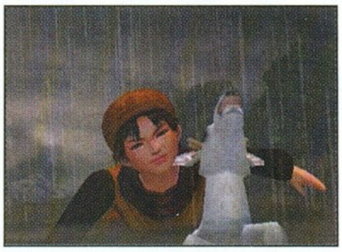


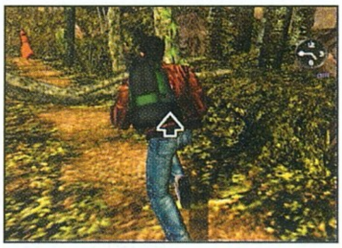
Dou Niu pazar kivitelezésű irodájában egy csapat öltönyöst kell elpáholnunk – lehetőleg ne keveredjünk két tűz közé. Ez úgyis még csak a bemelegítés, hiszen a tetőn Dou Niu vár ránk, s ezúttal nem kerülhetjük el az összeütközést. A legfontosabb, hogy az irtózatos csapásai és a szorításai elől kitérjünk, majd ellentámadjunk – a végén plusz jön egy elég „csinos" QTE akció is. Egy helikopter kötéllétráján mellesleg Lan Di is feltűnik, de a győzelmünket látva távozik. A kiszabadított Yuanda Zhu szerint a két tükör tulajdonképpen egy kulcs, méghozzá legendás kincsekhez – mindez persze felkelti Ren figyelmét is. Zhu elmondja, hogy Ryohoz hasonlóan Lan Dit



is a bosszú vezérli: ugyanis az apja, Shunming Zao gyilkosa állítólag Ryo apja volt. Lan Di valószínűleg most Guilinbe tart, a tükrök származási helyéhez, ezért Ryo is haladéktalanul útnak indul – épp csak a búcsúzkodás van hátra, mely során különféle ajándékokat kap a barátaitól, köztük Xiuyingtól egy új mozdulatot is...

25. GUILIN (NEGYEDIK LEMEZ)





A játék utolsó lemezén már csak „lecseng" a történet – például többé nincs módunk elhalálozni, maximum úgy, ha szakadékba zuhanunk. Guilinbe érkezve egy kis hegyvidéki faluba, Bailuba vezet az utunk – tulajdonképpen szó szerint, hiszen a kikötőből kiinduló egyetlen út pont arra visz. Ekkor kerül sor a végzetes találkozásra Shenhuával, aki a hirtelen égszakadástól felduzzadt folyóból egy fehér szarvasborjút próbál kimenteni (mely faluja szent állata) – de végül ő maga is mentésre szorul. Ryo természetesen a vízbe veti magát, és ezzel szerez egy útikalauzt, hiszen a kislány véletlenül éppen Bailuban lakik (a helységnév lefordítva egyébként fehér szarvast jelent). A hosszú úton mindenféléről beszélhetünk Shenhuával, melyből nagy vonalakban az derül ki, hogy egy kőfaragó lánya, nagyon naív teremtés, de ugyanakkor van benne valami rendkívüli. Amikor kezd beesteledni, hőseink megszaporázzák a lépteiket. Egy kis QTE akadályfutáson kell részt vennünk: ha sokat bénázunk, Ryo és Shenhua eltévednek.



26. ÚT BAILUBA



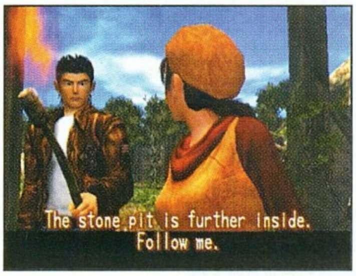


Vizes ruháikban hőseink kénytelenek egy barlangba húzódni éjszakára, s ránk hárul a gyújtós összeszedése. Minthogy az eső eláztatott mindent, a barlang belsejében kell ágakat keresni. Éjszaka Shenhua valami miatt nem tud aludni (mint később kiderül, rossz előjeleket látott), így újabb beszélgetés következik, majd reggel a páros továbbgyalogol. Az eső földcsuszamlásokat okozott, ezért Shenhua nem igazán talál haza, s ebből egy újabb (az automata térképezés jóvoltából egyáltalán nem túl bonyolult) feladat adódik: ki kell szűrni a zsákutcák közül a megfelelő utat. Közben át kell ugrálni egy-két patakot, elmehetünk mellékutakra, virágot szedhetünk, s egy szakadék felett kell átegyensúlyoznunk. A következő éjszakát végül Ryo a lány házában tölti, melynek szomszédságában egy szép nagy fa virágzik: a Shenmue fa. Ennek a



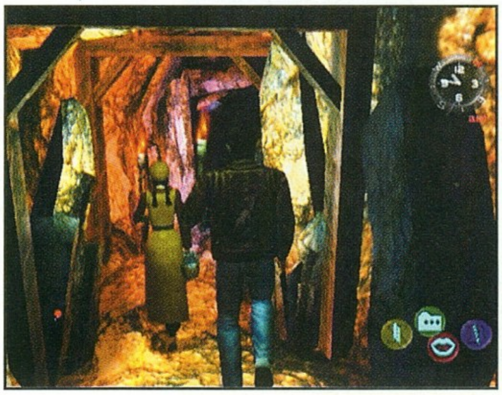
virágáról kapta Shenhua a nevét. A konyhában várakozhatunk, amíg Shenhua valami vacsorát készít, utána pedig jobban is szétnézhetünk a házban, s a szobában rábukkanhatunk egy régi rajzra, melyen a legendás tükrök szerepelnek.

27. A KŐFEJTŐ





A felfedezésnek köszönhetően másnap Ryo elkíséri Shenhuát a kőfejtéshez, ahol a nevelőapja dolgozik. A barlangban azonban csak egy levél várja a lányt, melynek tanúsága szerint mintha eleve el lett volna rendelve, hogy találkozzon Ryoval. Ugyanis Shenmua apja a Phoenix felmutatójának védelmét ígéri, s a levél mellett otthagyta a Hét Csillag Kardját is – egy régi családi ereklyét. A kis tó melletti piedesztálba szemlátomást pont beillik, de Ryo hiába tuszkolja – nem úgy Shenmua, akinek csak az érintése elég, hogy a penge a helyére csússzon. Ennek hatására pedig előjön egy foglalat, amibe a Phoenix tükör illik bele. A hókuszpókusz eredménye egy elég érdekes „tűzijáték", mely szépen megvilágítja, mit is rejtegetett a kőfaragó a sötét barlangban még a lánya elől is...



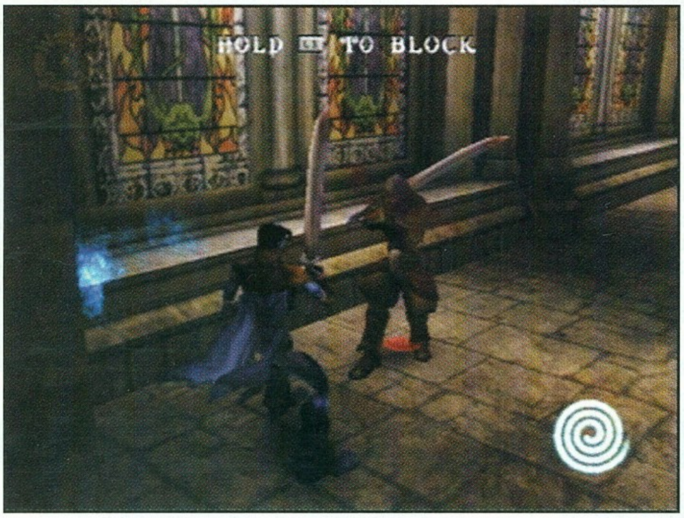
SOUL REAVER 2 VÉGIGJÁTSZÁS

1. AZ IDŐGÉP

Az időutazó Razielt a veszélyes varázsló, Moebius ragadja ki az idő folyásából, s megérkezvén a múltba vámpírunk rögtön konstatálhatja annak hatalmát: az öreg pálcáját díszítő gömb hatására a Soul Reaver ereje elhagyja hősünket. Na nem mintha Raziel puszta kézzel ne tudna végezni a varázslóval, de hát belátja, hogy még szüksége lehet rá. Meg aztán meggyőző a varázsló tudása: bár még sosem találkoztak, jól ismeri hősünket. Átmenve a szomszédos terembe freskók láthatók, melyeken a Sarafan harcosok felmagasztosítva, míg a vámpírok legfélelmetesebbike, Vorador, démoni alakként van ábrázolva. Miután szót ejtettek a rég történt mészárlásról, Moebius megmutatja, hogy Kain a Pilléreknél (amelyek ebben a korban még mindig állnak) várakozik, nem sejtvén, hogy Moebius ide hozta Razielt. A varázsló megkéri Razielt: pusztítsa el Kaint, hiszen csak így kerülhető el, hogy a Pillérek – és ezzel együtt Nosgoth földje – végképp az enyészeté legyen. Mint mondja: Razielnek magához kell ragadnia Sarafan származásának nemességét.







Bár utóbbiban Moebius nem sok segítségünkre van. Nem tudja lebeszélni a katonáit, hogy végezzenek minden vámpírral, ezért az erődítmény jónéhány katonáját kénytelenek vagyunk lekaszabolni az utunk során.

2. A SARAFAN ERŐDÍTMÉNY

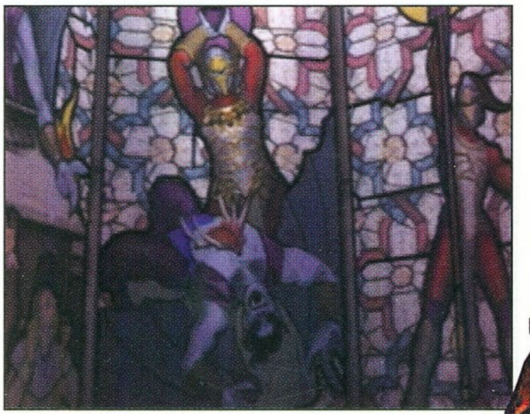


Ahogy az elvárható, az első helyszínek mint gyakorlás funkcionálnak: kiíródik hogyan lehet küzdeni, mely fogásokat, és azokhoz mely gombokat kell használni. Bizonyos kapuk csak az után nyílnak meg, hogy kiirtottuk a környéken az összes katonát, de amúgy nem muszáj küzdeni. Hamarosan elsőként kell átváltanunk a szellemi világba, hogy át tudjunk hatolni egy az utunkat keresztező rácson.





Miután ismét aktív végre a "lélekgyűjtő" kardunk, az útkeresés közben rábukkanunk a fiatalon meggyilkolt William király sírjára. A sírkövön ott nyugszik a Soul Reaver kettétört pengéje, ami a William és Kain közti küzdelemben tört szét. Raziel érintésére a kard ismét egyesül, de ennek ellenére hősünk nem fordítja a közben megjelenő Moebius ellen, aki mintha számított volna az egészre. Mi több: hősünknek elege lesz Moebius beszédéből, s elhajítja a kardot. A kis incidensnek van egy lényeges eredménye: innentől fogva Raziel bármikor megidézheti a Soul Reavert az anyagi világban, s nem szükséges hozzá a teljes életereje. Noha a kard "éhségét" ezzel egyetemben folyamatosan csillapítani kell, azaz újabb és újabb lelkeket kell vele elpusztítani – különben végül hősünkkel is végez. Midőn távoznánk, újabb műalkotás ragadja meg Raziel figyelmét: az egyik terem üvegablakain az a jelenet van ábrázolva, amint Janos Audron, a legöregebb – és egyben állítólag a legvérszomjasabb – vámpír szívét tépik ki. A mendemondák szerint a vámpír Nosgoth sziklás hegyei között élt, és a közeli falvak lakosaira vadászott, mígnem a Sarafan harcosok el nem fogták. A "Sötétség Szívét" ezután a rend tagjai szigorúan őrizték. De vajon valóban olyan vérszomjas volt, mint ahogy mondják? – elmélkedik hősünk.



3. A PILLÉREK



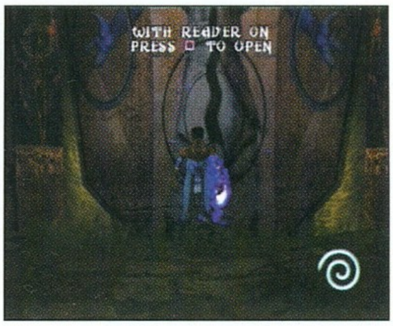
Miután Raziel megcsodálta a saját és társai sírhelyét (még Sarafan harcos korából), a lépcsőn – illetve a fenti folyosón – keresztül kijutunk a szabadba. A tótól egyetlen kiút létezik: ahol a jelzőoszlop is van, forgassuk el a jókora kereket. Erre kicsit feljebb húzódik a hatalmas kapu (vagy inkább gát), ami alatt átúszhatunk, s a tó partján (a vár mellett) felkereshetjük az első mentési pontot. Továbbsétálva az utat vámpírok hullái díszítik, mely vámpírok azonban közel sem tűnnek olyan szörnyetegeknek, mint Kain és társai. Az út végén a kapu a mellette lévő karral nyílik. Raziel a Pilléreknél találkozik Kainnal, aki azt próbálja beadni hősünknek, hogy csupán egy eszköz Moebius kezében.





Majd azt kezdi el fejtegetni, hogy anno miért nem áldozta fel magát a Pillérek megóvása érdekében. Ahogy mondja: az érem egyik oldala az volt, hogy megöli önmagát, s ezzel megmenti a Pillléreket, a másik pedig az, hogy tovább él, s ezzel megmenti a saját fajtáját. Állítja: a Pillérek valójában a vámpírokhoz tartoznak. Bár ez utóbbiban azért ő maga sem biztos, hiszen "nagyon ritkán az is megesik, hogy az érem az élére esik". A továbbiakban azt kell kideríteni, mi is rejlik Kain szavai mögött, s hogy mi is tulajdonképpen Raziel végzete.

4. A FÖLDALATTI ROMOK ÉS A MOCSÁR



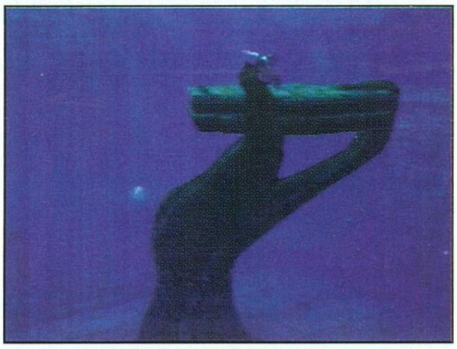
A pillérek mögött egy átjáró nyílik, de csakis a szellemi világban, tehát váltsunk át. Miután visszatértünk, Raziel úgy érzi, valaki figyeli, majd egy olyan ajtóhoz ér, amin mintha önmagát látná. Ez az első olyan ajtó, amihez a Soul Reaver a kulcs. Raziel olyan freskók közé érkezik, melyeken mintha a saját fajtáját látná: szárnyas vámpírokat. Bár a terem nyilván már az után épült, hogy a Pillérek léteztek, mintha sosem látta volna emberi szem. Az angyalokhoz hasonlatos alakok olyan ellenséggel küzdöttek, amilyeneket Raziel nem ismer. Majd megszólal a Mindenható, aki az alant elterülő barlangtó aljáról intéz szózatot. Megparancsolja Razielnek, hogy folytassa a szolgálatát, amivel az adósa neki, s mellesleg megjegyzi, hogy Moebius is az ő szolgája. Arra figyelmeztet, hogy a végzet körforgásának, a születésnek és az elhalálozásnak folyamatosnak kell lennie, s ezért a vámpírok testében rabul ejtett lelkek megmételyezik az életet Nosgothban. A vízbe ugorva egy bonyolult barlangrendszerbe tudunk beúszni. Bár inkább csak bonyolultnak tűnhet, hiszen csak egy út létezik. Ha tehát mindig figyeljük, merre úszunk, s nem fordulunk véletlenül vissza, előbb-utóbb (egy száraz rész után) eljutunk egy megmászható falhoz. Utóbbi azonban egyelőre víz alatt van, úgyhogy simán csak a felszínre kell úsznunk, s így egy mocsaras vidékhez lyukadunk ki.

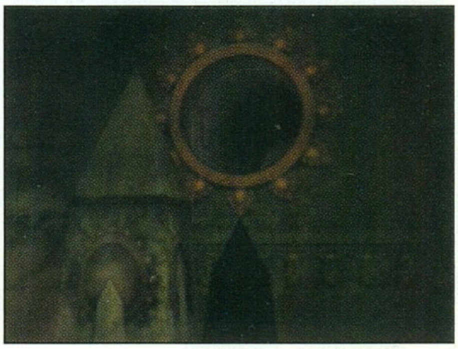
A mocsárnál egy újabb időgéphez vezető bejárat látható, de az egyelőre nem nyitható. Helyette viszont rácsos ajtót simán berúghatjuk, s ekkor arra ébredhetünk rá, hogy Vorador az, aki hősünket figyeli. A következő mentési helytől balra Raziel egy átjárót fedez fel, ami azonban ekkor még megközelíthetetlen. Felfedezhetünk viszont egy falat is, ami megmászható, s így eljuthatunk az ajtóhoz, ami a Sötét Kohóhoz vezet.



5. A SÖTÉT KOHÓ – ELSŐ TÜKÖR







A kohóba vezető folyosón elsőként találkozunk olyan őrrel, akitől el kell vennünk a pajzsát: az nyitja ugyanis a következő kaput. Utána a szellemi világba váltva tudunk bejutni az épület belsejébe, s egy különös tükörnél tudunk visszatérni, ami azonban olyan magasan van, hogy elérhetetlen. Sebaj: a központi udvarban van két megmászható fal, onnan pedig a romok tetején átugrálhatunk a tulajdonképpeni kohóhoz. (Közben ismét olyan festményeket láthatunk, melyeket a szárnyas lények készíthettek.) A kohónál forgassuk el a nagy tükröt először jobbra: s az így kinyíló ajtón át (a rácsnál a szellemi világban) menjünk tovább a jókora udvarba. Ott középen egy kéz alakú fa tart egy platformot: ezt kell kihasználni. Az anyagi világban másszunk fel mellette az egyik falra, s ugorjunk rá, majd váltsunk át a szellemi világba, mire a platform felemelkedik, s arról továbbvitorlázhatunk. Egy pajzsos őr likvidálása után újabb tükörhöz érkezünk, ahol ki kell lőnünk a plafont a Soul Reaverrel. A beáramló fényt ezután a teljes napfogyatkozás ábrájához kell terelni, s elé kell húzni az épen maradt obeliszket. Így az ábra helyén egy átjáró nyílik meg, mely ahhoz a kisebb tükörhöz vezet, amit korábban nem lehetett elérni. A tükröt vigyük a kohóba, és illesszük a helyére, majd a nagytükörrel ezúttal a másik ajtót nyissuk ki.

6. A SÖTÉT KOHÓ – MÁSODIK TÜKÖR



A szellemi világban menjünk át a rácson, majd miután a következő teremben a kék portállal visszatértünk a való életbe, másszunk vissza a rács mögötti tükörhöz. Azt forgassuk a most megnyílt terem felé, és a fal mellől húzzuk a fény elé a kőoszlopot, melynek az árnyéka így egy átjárót képez. Ezen egy újabb tükörhöz juthatunk át, ami fölött szintén lőjük ki a plafont, majd a tükör elforgatásával nyissunk megint átjárót. Az átjáró ezúttal egy napórához vezet, aminek a nyelvét forgassuk el teljesen jobbra: így fény áramlik be a legjobb elhelyezett tükörhöz. Ezzel beindítottuk a Sötét Kohót, s miután Raziel belemártotta a Soul Reavert, képesek leszünk a kardot a sötétség elemi erejével felruházni. A kardot rögtön tesztelhetjük is, hiszen a kivezető ajtó immáron csak a Dark Reaverrel hajlandó megnyílni – közben Raziel azt is felfedezi, hogy a későbbiekben mely kutaknál tudjuk feltölteni megfelelő energiával a kardot. Távozván a Sötét Kohóból Raziel találkozik Voradorral, aki némi szkepszissel szemlélgeti hősünket, nem tudván megállapítani, melyik oldalon áll. Bár Voradort mindez már nem nagyon érdekli, szerinte öt évszázada, Janos Audron meggyilkolásával minden reménység odalett, s felőle Nosgoth az emberek martalékává lehet.





7. A FÉNY KOHÓ – ELSŐ TÜKÖR





A Dark Reaver megszerzése után vissza kell térnünk a Déli-tóhoz. Közben egy újabb beszélgetésnek lehetünk tanúi Raziel és a Mindenható közt: utóbbi arra figyelmezteti Razielt, hogy ne higgye el az "ősi dajkameséket". A tónál a vízesések között találjuk a Fény Kohó bejáratát, mely a Dark Reaverrel nyílik. A lila lángnál tegyük a Dark Reavert a lángba, amivel aktiválunk egy árnyékhidat. Ezen átkelve azután lépjünk át a szellemvilágba, és szivárogjunk be a rácson. Keressük meg a kék portált, majd visszaváltva használjuk a Soul Reavert a kapun, mely a Fény Kohó központi termébe nyílik. Ott újabb tükrökre figyelhetünk fel. Ismét dematerializálódnunk kell, hogy átjussunk a következő szakaszhoz, ahol egy hatalmas oszlopcsarnok után egy halálos pillantású szemnél, jó távol találjuk a következő kék portált – lehetőleg tehát az elkövetkezendő időszakban ne haljunk meg, különben gyalogolhatunk. Térjünk vissza a nagy terembe, ahol az elhúzható tükörrel megnyithatjuk a nappal díszített kaput. A mögötte nyíló folyosóról hozzuk el a tükörpajzsot, és rakjuk be a nagyterem üres állványába. Az így megvilágított tükör elforgatásával nyissuk meg az ajtót balra, s a jókora folyosó végén szellemmé változva menjünk át a rácson.



8. A FÉNY KOHÓ – MÁSODIK TÜKÖR

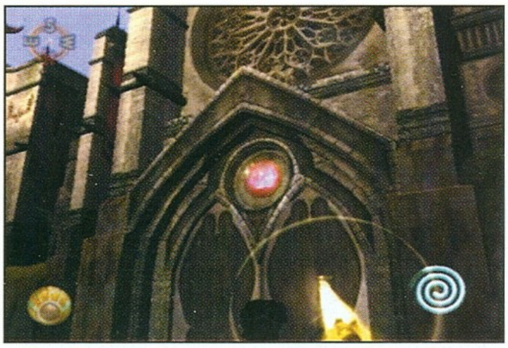


Az udvaron a romos oszlopok segítségével hághatunk egyre magasabbra, majd vitorlázhatunk át a kék portálhoz vezető folyosóra. A portál mellett megint sötét lángot fedezhetünk fel, tehát mihelyst visszaváltottunk, menjünk vissza az iménti terembe, ott töltsük fel a kardunkat, s az így nyert energiával "működtessük" a lángot, ami ismét egy hidat eredményez. (A romos oszlopoknál ezúttal a falból tudunk kihúzni egy kaptatót.) Végül egy újabb tükörpajzsot tulajdoníthatunk el, amit leugorva azonnal a helyére is illeszthetünk. Utána nyissuk meg a kaput a kardunkkal, majd visszatérve az oszlopcsarnokba húzzuk a mozgatható tükröt a másik nyíláshoz, amivel így aktiváljuk a kohó egyik prizmáját. A másik prizma aktiválása innen már gyerekjáték: elméletileg még mindig nálunk van a Dark Reaver, amivel az oszlopcsarnokból nyíló másik folyosón átfordíthatjuk a tükröt az ellenkező irányba, s a fény elől a Dark Reaverrel eltakaríthatjuk az oszlopot, illetve az utolsó kaput. Már csak egy alkatrész szükséges, ami a halálos szemnél keresendő. A Dark Reaverrel pár másodpercre megvakíthatjuk a szemet, s így hozhatjuk el a csillagot, amit a helyére illesztve működésbe lép a kohó. Mártsuk bele a kardunkat, s így már képesek leszünk visszamenni a Sarafan erődítménybe.





9 ÚJABB IDŐUTAZÁS





A kohóból kivezető kaput egy prizma nyitja, amibe a Light Reaverrel kell belelőnünk, s ugyanígy nyílik az erődítmény főkapuja is. (A tónál a gátat ismét fel kell nyitnunk.) William király sírjánál egy érdekes közjáték következik. Kain fejtegetése szerint a történelem megváltoztathatatlan, viszont akkor kérdés: hogy sikerült neki megölnie az ifjú Williamet, akiből így nem lehetett Nemesis? Szerinte ezt Moebius úgy érte el, hogy mindkettőjüket a Soul Reaverrel fegyverezte fel: a kard a kulcs. A kard két inkarnációjának a találkozása időparadoxont hozott létre, s ezáltal olyan alkalmat, amivel megváltoztathatták az idő folyását. Majd hogy ezt bebizonyítsa, átnyújtja a kardot Razielnek, mire a fegyver mintha önálló életre kelne. Raziel azonban nem akar csak egy báb lenni, s mindenképp ellenáll Kain meggyilkolásának, amivel megváltoztatja a történelem folyását – bár hogy mennyivel, azt még nem tudni. Az eredeti időkamrával szemközt egy másikat vehetünk most használatba. Az időgépet beüzemelni Moebius segít, bár talán – mint látni fogjuk – nem kellene megbíznunk benne. Ahelyett ugyanis, hogy a Sarafan hadjárat előtti időkbe kerülnénk vissza, szemlátomást valahova későbbre lyukadunk ki: az erődítmény romokban áll, katonák és démonok harcolnak egymással, s hamarosan megpillanthatjuk a mártír Moebius szobrát, amint Vorador fejét tartja a kezében. Sőt a kijáratnál magával Moebiusszal, illetve annak szellemével is találkozhatunk, aki szemlátomást nincs megelégedve azzal a jövővel, ami Kain életben hagyásával kialakult.



10. USCHENTHEIM ÉS KÖRNYÉKE





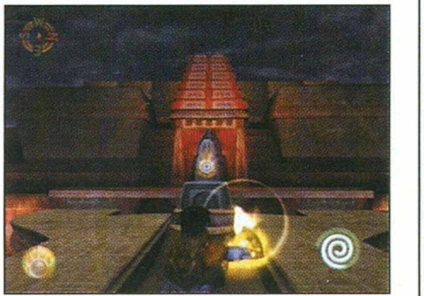
Ismét fel kell keresnünk a mocsarat, ahol ezúttal szabad az átjáró Észak felé. Az úton a Pilléreknél Ariel szellemébe botlunk, akivel Raziel vitába száll: mi van, ha Kain halála nem is old meg semmit? Majd a Mindenható termében is vitatkozik, mert olybá tűnik számára, mintha a Pillérek pusztulását a különös istenség csápjainak a szorítása idézné elő, s Raziel nem átall a teremtőjét parazitának nevezni.

Az előző korhoz képest a víz alatti barlangrendszer változott meg a legjobban: mivel lejjebb ereszkedett a víz, kénytelenek vagyunk igénybevenni a megmászható érdes falakat, illetve a Dark Reaverrel bekapcsolható hidat. Miután továbbhaladtunk a mocsáron, Uschentheimbe érkezünk, melynek lakóit állítólag egykor Janos Audron zargatta – a város kapuit a felettük (vagy belülről a mellettük) lévő karokkal tudjuk felhúzni. A várostól ÉK-re van egy tó: ott találjuk a legendás vámpír lerombolt szentélyét, ahol ismét megjelenik a színen Kain, aki valamiféle közös ellenségről beszél – azt állítja, "ők" irányították Moebiust is. A szentélyen már nem lehet segíteni, viszont a tó kis "szigetein" keresztül átugrálhatunk egy nyugat felé vezető ösvényhez néhány megmászható fallal, mely a következő kohóhoz vezet. A bejáratot őrző szemet természetesen most is a Dark Reaverrel vakítsuk meg.



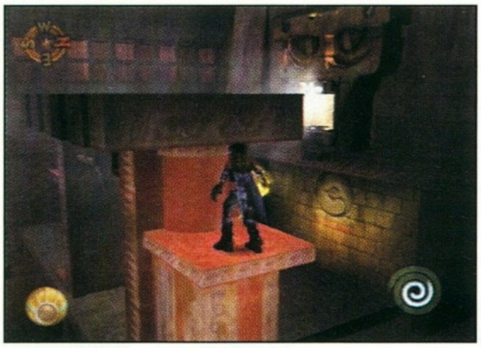
11. A SZÉL KOHÓ – ELSŐ SZÍV

Bent a festmények Kain elméleteit erősítik meg Nosgoth első vámpírjairól, akik a szentélyeket építhették. Menjünk fel a lépcsőn, töltsük fel a kardunkat fénnyel, s a napot ábrázoló dombormű́re állva célozzuk be az előttünk ekkor kigyulladó karikát a kis oszlopon. Vitorlázzunk át a széttört kapuhoz, s a megmaradt rácson a szellemi világban menjünk keresztül. A jelzőoszlopnál váltsunk vissza, s a pajzsos őr kinyírásával szerezzük meg a kulcsot a kohó központi részéhez. Ennél a kohónál elég egyszerű a feladat: egy mély aknába ereszkedhetünk le, s legalul három irányba mehetünk: ezek mindegyikénél egy feláldozott tetemre akadunk, szív nélkül. A szíveket az egyel fentebbi szinteken szerezhetjük meg, melyek szintén az aknából nyílnak. Csak arra kell vigyázni, hogy a megfelelő színű szívet a megfelelő színnel jelölt folyosóra vigyük. Az egyik elágazás egyszerűen a Soul Reaverrel nyílik: érdemes mondjuk ezzel kezdenünk. A pajzsos őrszem lekaszabolása után rögtön láthatjuk, hova kéne feljutni. Váltsunk át a szellemvilágba, és másszunk feljebb az előkerülő platformon – lehetőleg azon az oldalon, amerre a sötét kút van. Fent rögtön váltsunk is vissza, mártsuk a kardunkat a kútba, és az itteni szoborszájat megnyitva az előtörő levegő segítségével vitorlázzunk át a túloldalra. Ott intézzük el a szemet, s alkossunk hidat a lila lángnál a Dark Reaverrel. Ezután ugorjunk át a fényes kúthoz, s abba is mártsuk bele a kardot, ismét vitorlázzunk a szoborszájat megnyitva, és most a másik oldalról közelítsük meg a magaslatot. A hídon keresztül egy sötét helyiségbe jutunk, ahol a Light Reaverrel aktiválhatunk egy prizmát, és ezzel megkapjuk az első (kék) szívet. Helyezzük vissza a megfelelő testbe. A kiszabadított lélekkel egy szélcsatornát aktiválnunk – de még két másik is hátra van.



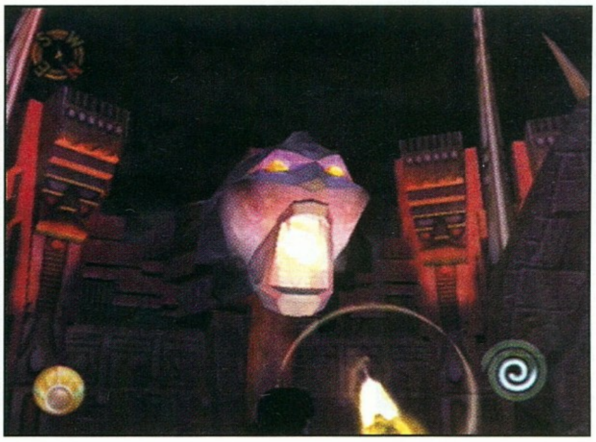


12. A SZÉL KOHÓ – ÚJABB KÉT SZÍV





A Light Reaverrel nyíló elágazásnál hasonló feladatok várnak ránk. Ezúttal azért kell átlépnünk a szellemvilágba, hogy a széllel szembe át tudjunk vitorlázni a sötét kúthoz. Visszaváltva aztán aktiválhatjuk a Dark Reavert, azzal pedig bekapcsolhatjuk túloldalt az árnyékhidat. A hídon gyorsan hozzuk át a Light Reavert, majd másszunk fel a kis kapuféleségre, s a szelet kihasználva vitorlázzunk át a sötét helyiségbe, ahol a már ismert procedúra vár ránk – jutalmunk a zöld szív. A Dark Reaverrel nyíló irányban egy halálos szem jelent gondot. Aktiváljuk a lila lángnál az árnyékhidat, s azon átkelve húzzuk ki a falból a kőtömböt, amit így lent lépcsőként használhatunk – odahúzva a Dark Reaverrel nyíló kapuhoz. A kapu mögött átválthatunk a Light Reaverre, de mielőtt ezt megtennénk, lőjük ki a szemet, mert a fénnyel töltött karddal azután gyorsan vissza kell rohannunk a szem mögé. A szem mögötti résznél szépen felmászhatunk a magasba, s már csak ki kell használnunk a fuvallatot, hogy átvitorlázzunk az utolsó sötét szobába.



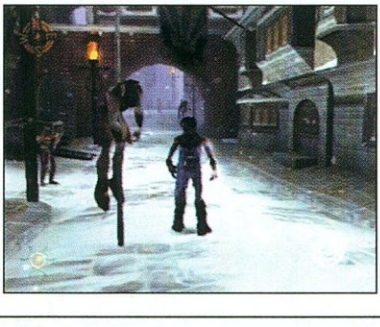
Az utolsó szélcsatorna aktiválásával vitorlázzunk fel az aknából a felszínre, s lőjünk a hatalmas szoborfejek torkába a megfelelő színű pengékkel – az egyik szájából lila, a másikból pedig világos fény áramlik ki. Ha jól csináljuk, a szobrokból előtörő fuvallatok felerősödnek, s együttesen végül aktiválják a kígyófejben a Szél Kohót. Természetesen mártsuk bele a kardunkat – majd távozzunk.

13. ÚJABB IDŐUTAZÁS



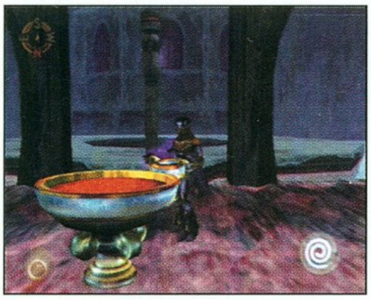
Az Air Reaver birtokában mostantól aktiválni tudjuk a kör alakú levegő oltárokat, amikkel felfelé fúvathatjuk magunkat: így tudunk felvitorlázni az aknától is a visszavezető folyosóra. A kijáratnál arról bizonyosodhatunk meg, hogy tudunk a karddal robbantani is – mármint bizonyos ajtókat. Ilyen ajtó az utolsó időkamra ajtaja is, amit rögvest keressünk fel a mocsárban. Az ajtó kirobbantása után a már ismert "fúvókás" módszerrel vitorlázzunk tovább a géphez, amit egyszerűen csak használjunk – Raziel reménykedik, hogy minden jól van beállítva. Mily véletlen: éppen oda érkezünk, ahova utazni szándékoztunk. Keressük fel tehát Janos Audron szentélyét, ami ekkor még eredeti szépségében állt az északi tónál.





A mocsárnál a feljáró itt még nincs meg, viszont aktiválhatunk egy széloltárt, amivel felfúvathatjuk magunkat. Az úton Sarafan harcosok törnek az életünkre, akik már szépen kidekorálták a környéket a vámpírok tetemeivel. Megérkezvén a szentélyhez a befagyott tó jege alatt, a szellemi világban keressünk bejáratot. A szentély belsejében az első dolgunk, hogy megtaláljuk az emeleten a levegő kutat, majd így az Air Reaverrel felfegyverkezve azzal szemben az átjárót, aminek a végét kirobbantva utat nyitunk a tó jege felé. Erre a sötét kút miatt van szükség, ami a közelben csak ott van (miután kijutottunk, balra fordulva fúvassuk fel magunkat).

14. JANOS AUDRON SZENTÉLYE





A Dark Reaverrel ezek után semlegesíthetjük a szemet, ami az iménti udvar alján a serleget őrzi, s az edényt telimerhetjük vérrel a középső tálból. A vért ömlesszük át az eggyel fentebb lévő tálba, s a kialakult feljárón már is mehetünk tovább – egy az iméntihez hasonló udvarba, ami azonban jóval magasabb, s jóval több átjáró meg palló van a magasban. A feladat itt is hasonló: a vért át kell ömleszteni az egyik tálból a másikba, aztán abból a következőbe, és így tovább az emeleteken keresztül. A dolog azonban nehezedik azzal, hogy mindig sima utat kell biztosítani, s ennek kivitelezéséhez üveghidakat kell leeresztenünk, amihez a Light Reaverrel át kell lőnünk a fényszimbólumok párjain – tehát esetenként két szimbólumon egyszerre. Ez kombinálódik még azzal, hogy netán lengedezik az egyik szimbólum, vagy pedig hogy egy pajzs takarja a becélzandó párt, amit ezért az Air Reaverrel előbb szét kell törni. A második emeleten két betörendő ajtó (az Air Reaverrel) is akad, valamint úgy általában egy-két pajzzsal nyitható kapu is, s ezeknél a pajzsos őröket nem egyszer csak úgy tudjuk megközelíteni, ha megkerülve a kaput ugrunk át hozzájuk. Nos nagyjából ezek segítségével kísérletezhetjük ki az utat a felvehető serlegektől a véres tálakig, majd azoktól az üres tálakig. (Azt talán már felesleges mondani, hogy a második emeleten a szemet csak az után tudjuk semlegesíteni, hogy utat "öntöttünk" a sötét kúthoz, s a Dark Reaverrel lövünk rá.)

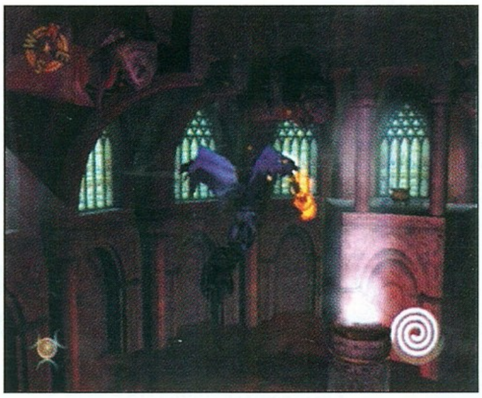


15. A TŰZ KOHÓ

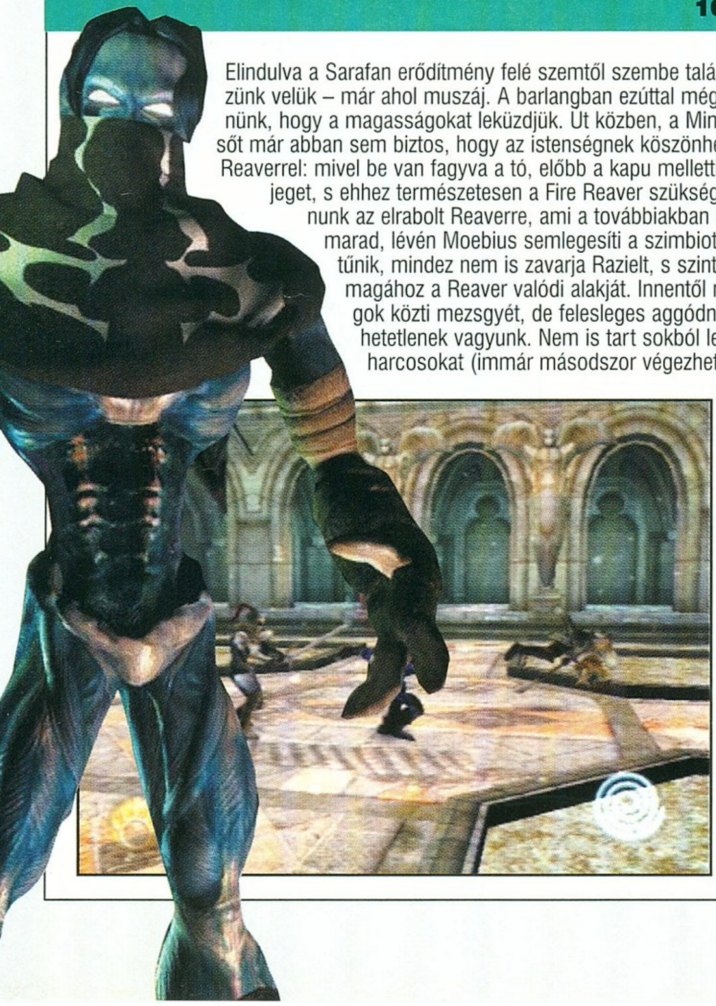




A szentély tetejében találkozunk Janos Audronnal, aki felvilágosítja Razielt, hogy valóban a vámpírok alkották meg a Pilléreket, aminek ő volt a tizedik védnöke, de mivel a vámpírok kihalnak és a Pillérek születés alapján választják ki a védnököket, az emberek kisajátították maguknak az építményt. Janos volt egyben a Reaver őrzője is, s most is nála van a kard – ám nyomban el is rabolják a Sarafan harcosok, akik minket követve bejutottak a szentélybe. Janos feláldozza magát, csak hogy Razielt megmentse: az egyik szomszédos folyosón eszmélünk, s hallani ahogy a közelben véres küzdelem folyik. Az átvezető kaput azonban nem tudjuk kinyitni: még nem vagyunk a birtokában annak az elemnek, ami a kulcs. Siessünk hát végig a folyosón, ami egy vérrel elárasztható terembe vezet. Vegyünk fel egy fáklyát a terem végéből, a tűznél gyújtsuk meg, majd a felemelkedő platformokon keresztül vigyük át a lángot a másik üsthöz – lehetőleg nem beleesve a felbugyogó vérbe. Ezek után mártsuk a fény kútba a kardot, s a plafonról csüngő kristályba tüzelve eresszük le a vért, és a pár másodpercig száraz terem alján váltsunk át az Air Reaverre. Utóbbival aktiváljuk a fúvókákat az oszlopokon, s átvitorlázva vigyük vissza, illetve a már egyel feljebbi szintre a tüzet. Immáron csak a kohóhoz kell elvinnünk a lángot, ám ehhez mindenek előtt ismét a Light Reaverre kell váltanunk. Miután a kristályba tüzeltünk, gyorsan gyújtsunk meg egy fáklyát, és induljunk. Mivel a vérszint csak egy ideig engedi a felszínre a fúvókákat, ez idő alatt kell átvitorláznunk a kohóhoz. Ha sikerült, "megkovácsolhatjuk" a Fire Reaver kardunkat, amivel kinyithatjuk a zárt kaput – jóllehet elkésünk, s láthatjuk: Raziel önmaga – Sarafan harcos korában – tépi ki Janos szívét. Raziel ezután úgy határoz, bosszút áll, s végez a Sarafan harcosokkal.

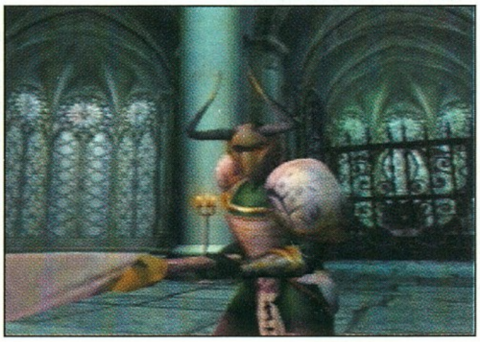


16. A KÖR BEZÁRUL



Elindulva a Sarafan erődítmény felé szemtől szembe találkozunk a démonokkal, akik Raziel meglátása szerint a szálakat mozgatták. Végezzünk velük – már ahol muszáj. A barlangban ezúttal még lejjebb ereszkedett a vízszint, ezért az Air Reavert, illetve a fúvókákat kell bevetnünk, hogy a magasságokat leküzdjük. Út közben, a Mindenhatóval szóba elegyedve Raziel most már teljesen bizalmatlan a teremtőjével, sőt már abban sem biztos, hogy az istenségnek köszönheti az örök életét. A várba való bejutáshoz ezúttal nem elég a prizmára lőni a Light Reaverrel: mivel be van fagyva a tó, előbb a kapu melletti tűzoltárral fel kell törni a jeget, s ehhez természetesen a Fire Reaver szükséges. A várban rábukkanunk az elrabolt Reaverre, ami a továbbiakban az egyetlen fegyverünk marad, lévén Moebius semlegesíti a szimbiotikus kardunkat. Bár úgy tűnik, mindez nem is zavarja Razielt, s szinte reflexszerűen ragadja magához a Reaver valódi alakját. Innentől nem tudjuk átlépni a világok közti mezsgyét, de felesleges aggódni: a kard jóvoltából sérthetetlenek vagyunk. Nem is tart sokból lekaszabolni a Sarafan harcosokat (immár másodszor végezhetünk a "testvéreinkkel", akikből Kain később majd újjáéleszti a hadnagyait), s végül magát Razielt is. Ez utóbbi elég furcsa paradoxonnak tűnik, de mint a végjátékból kitűnik: ez volt Raziel végzete, merthogy ő maga a Soul Reaver. Kain arra számított, hogy majd a kard nem tudja elvenni önmaga lelkét, s ezzel a paradoxonnal tereli más irányba az idő folyását – bár a befejezés arra utal, mintha a számításaiba némi hiba csúszott volna...

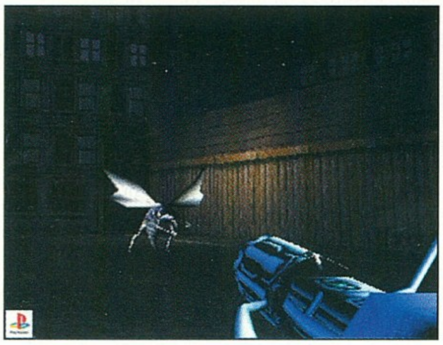




PLAYSTATION CHEATEK

Men In Black: Crashdown

Az összes fegyver
Kódnak írjuk be: "MAGICPOCKETS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. (Csakúgy, mint a többi kód esetében is.)



Örök lőszer
Kódnak írjuk be: "UFO".

Egylövéses halál
Kódnak írjuk be: "ONESHOTSPLAT".

Turbó mód
Kódnak írjuk be: "RUNSLIKETHEWIND".

Napszemüveg
Kódnak írjuk be: "TINTEDSPECS".



Elmosódott grafika
Kódnak írjuk be: "MENINBLURRR".

Felső nézet
Kódnak írjuk be: "ALIENSEYEVIEW".

Tony Hawk's Pro Skater 3

A speckó kijelző mindig tele
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Háromszög, Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.

Extra pontok
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Kör, Jobb, Négyzet, Kör, Jobb, Négyzet, Kör, Jobb. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.

Dagadt deszkások
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xX, Bal, 4xX, Bal, 4xX, Bal. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.

Sovány deszkások
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.

Nagy fej mód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Kör, Le. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.



Turbó mód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Fel, Négyzet, Háromszög. Ha jól csináltuk, a képernyő megrázkódik.

Wolverine választása
Teljesítsük az összes ugratást valamennyi normál szinten a career módban.



Különféle bónuszok és csalások:
Teljesítsük a career módot mindenhol végrehajtva valamennyi feladatot, s aranyérmet szerezve több karakterrel is az alábbiak szerint:
Officer Dick választása – egy karakterrel
Ugrás az újraindításhoz – két karakterrel
Gyerek mód – három karakterrel
Tökéletes egyensúly – négy karakterrel
A speckó kijelző mindig tele – öt karakterrel
Stud mód (10-es statisztikákkal) – hat karakterrel
Változtatható súly mód – hét karakterrel
Drótváz mód – nyolc karakterrel
Lassított mód – kilenc karakterrel
Nagy fej mód – tíz karakterrel
Szimulációs mód – tizenegy karakterrel
Sima mód – tizenkét karakterrel
Super revert (nehézségi erő nélküli) mód – tizenhárom karakterrel
Holdbéli gravitáció – tizennégy karakterrel
Disco mód – Officer Dickkel

TWISTED METAL: SMALL BRAWL



Axel aktiválása
A tournament módban a Playground Peril pályán lőjünk egy rakétát a középső hintába a ringlispíl mellett: erre Axel szobra fog beesni a játéktérre, s azt természetesen fel kell vennünk.

Darkside aktiválása
Az Easy Death Oven szinten menjünk a mosogatóhoz, a vízvezeték-szerelő ülepéhez. Menjünk rá a lábára, és adjunk napalmot a hátsójába. Így egy lyukat üt a falon, melybe belehajtva nyitjuk meg a Darkside-ot.

Mime aktiválása
A Holiday Havoc szinten az endurance módban lőjük rakétával a karácsonyfát, míg meg nem semmisül. Ezután menjünk fel a tűzhelyre, ugrassunk le hátrafelé, és lőjünk egy rakétát a harisnyákba. Pusztítsuk el mind a négyet: így kapjuk meg a Mime-ot aktiváló ikont.

Tapper aktiválása
Teljesítsük a játékot Mime-mal.

Shock Therapy szint
Öljünk meg tíz ellenfelet az endurance módban.

Buster's Lanes szint
Öljünk meg húsz ellenfelet az endurance módban.

Holiday Havoc
Öljünk meg harminc ellenfelet az endurance módban.

Speciális támadások:
Fagyasztás: Fel, Le, Fel.
Pajzs: Jobb, Jobb, Le, Le.
Hátsó tűz: Bal, Jobb, Le, L2.
Akna: Jobb, Bal, Le.
Ugratás: L1 + R1.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

Airblade

J. J. Sawyer aktiválása
Teljesítsük a játékot "S" rangsorolással valamennyi szinten



Naomi aktiválása
Teljesítsük a Downtown szintet "B" rangsorolással

Oscar aktiválása
Teljesítsük a játékot "A" rangsorolással valamennyi szinten

The Insider aktiválása
Teljesítsük a Storage szintet "B" rangsorolással

Stunt attack mód
Teljesítsük a story módot

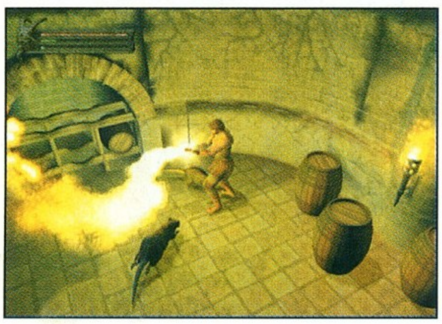
Másfajta ruhák
Ethan: Teljesítsük vele a stunt attack módot
Kat: Teljesítsük vele a score attack módot minden szinten a legtöbb pontszámmal

Baldur's Gate: Dark Alliance

Gauntlet mód
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten

Extreme mód (extrém nehézség)
Teljesítsük a Gauntlet módot

Drizzt aktiválása
Teljesítsük a játékot extrém nehézségi szinten



Burnout

Face off mód
Teljesítsük a bajnokságot, s ezzel megnyílik a face off mode a Roadster ellen.

Roadster
Legyőzve a Roadstert a face off módban elnyerhetjük azt, plusz újabb face off módot nyithatunk meg egy másik kocsi ellen.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Cheat mode
A főmenünél üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Le, Négyzet – s ezzel szinte az összes bónusz megnyílik. Ha nem hibázzuk el, a kódok mindegyikénél egy hangot kell hallanunk.

Az összes cucc a park editornál
A főmenünél üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Négyzet.

Az összes objektum a park editornál
A főmenünél üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Négyzet.

Az összes FMV bejátszás
A főmenünél üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Négyzet.

ESPN NFL Primetime 2002

Különböző kódok
SUPERMAN – nagyobb ugrások és vetődések
HOWDY – Reliant stadion
CAN'T TOUCH THIS – keményebb labdavivő
ALOHA – Aloha stadion és Pro Bowl csapatok
READY TO FUMBLE – azonnali labdavesztés az L2-vel
SCOREBOX – pontszerzés
SHAKE IT UP – időjárás a fedett stadionokban
SHOW EVERYONE – mindenkit mutatni

Half-Life

Sérthetetlenség
A cheat menünél üssük be: Bal, Négyzet, Fel, Háromszög, Jobb, Kör, Le, X.



Örök muníció
A cheat menünél üssük be: Le, X, Bal, Kör, Le, X, Bal, Kör.

Láthatatlanság
A cheat menünél üssük be: Bal, Négyzet, Jobb, Kör, Bal, Négyzet, Jobb, Kör.

Lassított mód
A cheat menünél üssük be: Jobb, Négyzet, Fel, Háromszög, Jobb, Négyzet, Fel, Háromszög.

Alien mód
A cheat menünél üssük be: Fel, Háromszög, Fel, Háromszög, Fel, Háromszög, Fel, Háromszög.

Megváltozott gravitáció
A cheat menünél üssük be: Fel, Háromszög, Le, X, Fel, Háromszög, Le, X.

Legends Of Wrestling

Az összes pankrátor
A főmenünél üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Háromszög, Háromszög, Négyzet.

Captain Lou Albando aktiválása
Teljesítsük a career módot egy "Hated" legendával.

Dory Funk aktiválása
Teljesítsük a career módot Terry Funkkal.

David Von Erich és Michael Von Erich aktiválása
Teljesítsük a career módot Kevin Von Erichhel.

Fritz Von Erich aktiválása
Teljesítsük a career módot Kerry Von Erichhel.

Ivan Koloff aktiválása
Teljesítsük a vs. tourney módot.

Jimmy Hart aktiválása
Teljesítsük a career módot egy "Loved" legendával

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Különböző csalások
Kódnak írjuk be:
SNIPEME – zöld képernyőt kapni
XTRASEE – elülső kamera
FALLOUT – örök lőszer
DOROTHY – szivárványok
ANGRY – vörös képernyő
38HK – örök Jet Pack
UDDOIT2 – kék képernyő
ALPUN – Cheat Menü
MOLITOR – sérthetetlenség
BGDA - örök mana
MBP4UJP – az összes küldetés



PLAYSTATION 2 CHEATEK

King Kong Bundy aktiválása
Teljesítsük a Southeast Territory-t a career módban.

Mr. Fuji aktiválása
Nyerjünk tag team öveket a tourney módban.

Robert Gibson és Ricky Morton aktiválása
Teljesítsük a tag tournament módot.

Sabu aktiválása
Teljesítsük a career módot The Sheikkel.

Valódi nevek
Amennyiben a pankrátor kreálásnál ismertebb neveket (Ric Flair, Hall, Nash) adunk meg, a kommentátor mondani fogja a nevüket.

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2

Bónusz cuccok
A címképernyőn üssük be: Bal, Háromszög, Jobb, Háromszög, Le, Kör, X.

Max Payne

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. (Az auto save után újra kell aktiválni.)



Az összes fegyver és teli tárak
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, Kör, X, Négyzet.

Pályaválasztás
Játszunk rendesen egészen a Subway A1 szint teljesítéséig. Akkor térjünk vissza a főmenübe, és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal, Le, Kör.

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

Alternatív címképernyő + extrém nehézség
Amennyiben sikeresen teljesítjük a játékot, a címképernyő kékre vált, s választható lesz az extrém nehézségi szint.



A kapaszkodóerő növelése
Miközben lógunk valahonnan, az L2+R2 lenyomásával húzódzkodjunk százszor: így léphetünk a kettes szintre.

Nézelődés a codecnél
Az analóg karokkal elforgathatjuk az arcokat, illetve az L3-mal vagy az R3-mal rájuk is közelíthetünk.

Namco Museum

A játékidő megjelenítése a Galaga Arrangementnél
A Galaga Arrangement címképernyőjénél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le.

Pac-Mania mód
Érjünk el több mint 20.000 pontot a Pac-Man-nel.

Pac-Attack mód
Érjünk el több mint 25.000 pontot a Pac-Man-nel.

Portal Runner

Pályaléptetés
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Kör, Bal, Kör, Jobb, Kör, Négyzet, Bal, Bal, Jobb, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Pro Evolution Soccer

Európai klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát az angolokkal.

Holland klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát a hollandokkal.

Német klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát a németekkel

Brazil klasszikus csapat
Nyerjük meg az Amerika Kupát a brazilokkal

Argentin klasszikus csapat
Nyerjük meg az Amerika Kupát az argentinokkal

Világválogatott All-Star csapat
Nyerjük meg a Nemzetközi Kupát bármelyik csapattal

Európai All-Star csapat
Nyerjük meg a Nemzetközi Kupát a franciákkal

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Az összes cheat
A főmenüben álljunk rá az Options pontra, majd tartsuk lenyomva az L2 + Balt, és üssük be: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög.

Teljes statisztikák
A főmenüben álljunk rá az Options pontra, majd tartsuk lenyomva az L2 + Jobbot, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög.

Az összes feladat és szereplő (két titkos karakter is)
A főmenüben álljunk rá az Options pontra, majd tartsuk lenyomva az R2 + Jobbot, és üssük be: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög.

Az összes FMV bejátszás
A főmenüben álljunk rá az Options pontra, majd tartsuk lenyomva az R1 + Balt, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög.



Dizzy és Testament aktiválása
A főmenüben álljunk rá az Options pontra, majd tartsuk lenyomva az L1 + Jobbot, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Láthatatlanság
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

SSX TRICKY



A Pipedream pálya aktiválása
Az összes akadálypályán nyerjünk medált.

Az Untracked pálya aktiválása
Az összes versenypályán nyerjünk medált.

Uberboardok
Nyissuk meg egy-egy karakterhez az összes trükköt: ezzel aktiváljuk a hozzá tartozó legjobb deszkát.

Másfajta ruhák
Az új ruhák kiérdemléséhez végezzünk valamennyi trükkel a "trükk-könyvből". A végső, krómruha aktiválásához pedig teljesítsük a world circuit módot "Master" rangsorolással.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Könnyebb kocsik
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nincs gravitáció
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, R2, R1, R2, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Az idő és a sebesség megnövelése
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L2, R2, 3xJobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az idő és a sebesség csökkentése
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R2, L2, L1, R1, 3xBal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

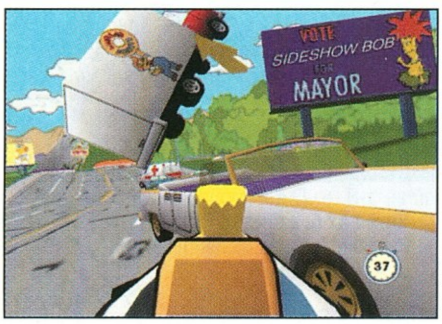
Supercar Street Challenge

Furasshu-sama kocsi
A kocsiválasztásnál szaporán üssük be: press Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, X.

The Simpsons: Road Rage

Rejtett kocsi
Teljesítsük a mission mód mind a tíz küldetését, s ezzel megkapjuk a Horner kocsit. A kocsi bármelyik módban választható: a kocsiválasztásnál Horner képére kell rámenni.

Rejtett újévi szereplő
Állítsuk át a gép óráját január 1-re, s ezzel a karakterválasztás kérdőjele alatt New Year's Krustyt fogjuk találni.



Rejtett halloweeni karakter
Állítsuk át a gép óráját október 31-re, s ezzel a karakterválasztás kérdőjele alatt Halloween Bartot fogjuk találni (Frankenstein jelmezben).

Rejtett hálaadási karakter
Állítsuk át a gép óráját november 22-re, s ezzel a karakterválasztás kérdőjele alatt Thanksgiving Marge-ot fogjuk találni.

Rejtett karácsonyi karakter
Állítsuk át a gép óráját december 25-re, s ezzel a karakterválasztás kérdőjele alatt Christmas Aput fogjuk találni (télapó ruhában).

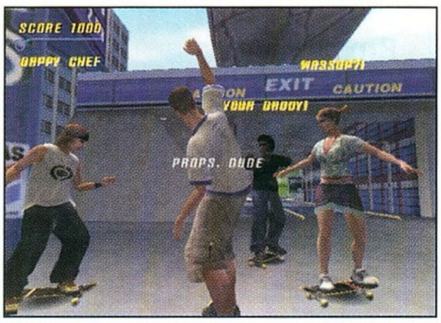
Thunderstrike: Operation Phoenix

Pályaválasztás
Menjünk az options képernyőre és ott végezzük el a következő beállításokat: Vibration 1, Sound Effects 0, Music 0. Mindezek után pedig tartsuk lenyomva az L2 + L1 + R2 + R1 + Kör + Négyzet kombinációt.

Bónusz helikopter és nehézségi szint
Teljesítsük a játékot hard szinten, s ezzel egy új helikoptert nyitunk meg, ami mindenben a leggyorsabb, továbbá megkapjuk a "Maniac" nehézségi szintet. Amennyiben pedig ez utóbbit is teljesítjük, egy újabb helikoptert aktiválunk, ami nem csak mindenben gyors, de több a páncélzata is.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Az összes karakter
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "YOHOMIES" – ekkor egy hangot kell hallanunk. (Fontos, hogy nagybetűkkel legyen.)



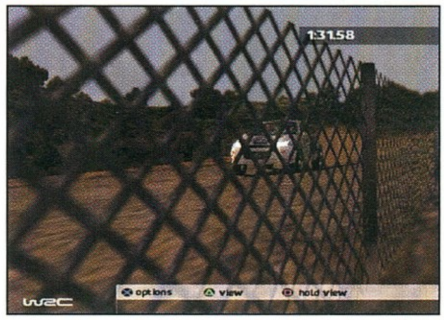
Tony Hawk fiainak a választása
A deszkáskreálás képernyőjén a "Riley Hawk" vagy a "Spencer Hawk" nevet vigyük be.

Rejtett deszkások
A deszkáskreálás képernyőjén a következő nevek valamelyikét adjuk meg:
062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorilla, Grass Patch, Mini Joel, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla (Gi Skillz), Stacey D.

A játék fejlesztőgárdájának választása
A deszkáskreálás képernyőjén a következő nevek valamelyikét adjuk meg:
Aaron Skillman (Aaron, Skillman, vagy ARS), Alan Flores, Andrew Rausch (Jujy), Andy Nelson, Brian Jennings (BDJ vagy Brian), Captain Jennings (Cap'n Jennings vagy Capn Jennings), Chad Findley (Stallion vagy Doofus), Chris Glenn, Chris Rausch (Team Chicken, CJR, vagy Rausch), Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne (Darren vagy Thorne), Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong (Maya's Daddy), Gary Jesdanun (Garvin vagy Garvin Jesdanun), Henry Ji, James Rausch (My Jamie), Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita (Kage), Kevin Mulhall (Guilt Ladle), Lisa Davies, Mark Scott (Hi Ben), Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines (Noel vagy Hines), Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease (Scott Pease, Spease, vagy Cheesy Peasey), Steve Ganem, Steven Rausch (Wevenowski), Trey Smith, William Pease (Wild Bill).

World Rally Championship

Nagyobb gyorsulás és maximális sebesség
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: EVOPOWER



Magas hangú kommentátor
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: HELIUMAID

Nincs kasztni (Time Trial)
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: THATSSTUPID

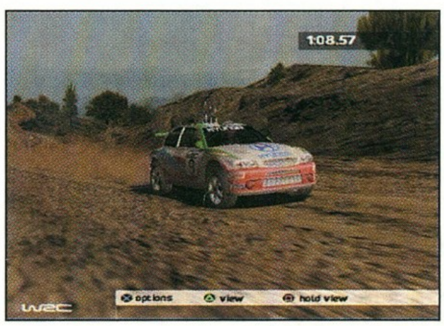
Repülő kocsik a visszajátszásnál
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: FLOATYLIGHT

Felső kamera (Time Trial)
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: DOWNBELOW

Fordított kamera (Time Trial)
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: ONTHECEILING

Vízalatti grafika (Time Trial)
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: WIBBLYWOBBLY

Hallucináló nézet (Time Trial)
Válasszuk az "Extra" pontot a főmenüből, majd ott menjünk a "Codes" ponthoz, és írjuk be: IMGOINGCRAZY



DREAMCAST CHEATEK

NBA 2K2

Rejtett csapatok
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: „vc". Ezzel megnyitjuk a Mo Cap, a Sega Sports, és a Sega Net csapatokat.



Rejtett játékosok a Sega Sports csapaton belül
Aktiváljuk a „rejtett csapatok" kódot, majd menjünk az options menü code pontjához, s ott a következő nevek beírásával rejtett karaktereket aktiválhatunk: "Marrinson", "Stricker", "Dobson", vagy "Aynaga".

Rejtett játékos az Mo Cap csapaton belül
Aktiváljuk a „rejtett csapatok" kódot, majd menjünk az options menü code pontjához, s ott az "Arnold" név beírásával egy rejtett karaktert aktiválhatunk.

Nagy fej mód
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "heliumbrain".

Szörnyeteg játékosok
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "alienbrain".

Fertőzött játékosok
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "tvirus".

A játékosok gúnyolódnak pontszerzés után
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "sohappy".

Őrült kommentátor
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "whatamisaying".

Labdának lenni
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "betheball".

Klassz nézetek
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "radical".

Hippi ruhák
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "the70slive".

Normál állapot
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "Sartorial".

Sóhajtozó mód
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "Not so happy".

GAME BOY ADVANCE CHEATEK

Army Men Advance

Pályaválasztás
Kódszónak írjuk be: "NQRDGTPB".

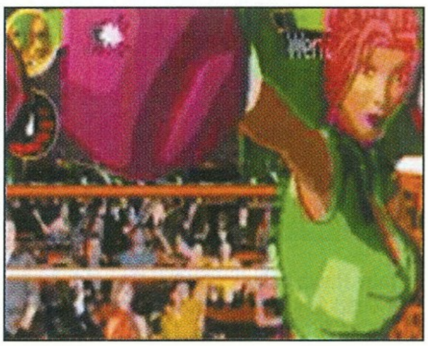
Pályakódok

	Sarge	Vicki
2	HJRDCHMC	GGRSGHMB
3	GGRSGJMC	FSRSMJMB
4	FSRSMKMC	DQRNBKMB
5	DQRNBBMC	CSRJGBMB
6	CSRJGCMC	BQRDMCPB
7	BQRDMDPC	TJRDQDPB
8	TJRDQFPC	SGRSCFPB
9	SGRSCQPC	RJRNLQPB
10	RJRNLRPC	QGRNRRPB
11	QGRNRSPC	PSRJCSPB
12	PSRJCTPC	NQRDGTPB

BackTrack

Cheat mód
A "Dark Side Of The Moon" menüben nyomju le a Selectet, majd üssük be: L, Jobb, B, L, R, Bal és ezzel megnyitjuk a "Build Secret Base" opciót. Lépjünk be a "Build Secret Base" képernyőre, nyomjuk le az A-t, és üssük be az alábbi kódok valamelyikét:
GOD – sérthetetlenség
WEAP – az összes fegyver
AMMO – örök lőszer

Boxing Fever



Különböző kódok
90HG6738 – Amateur Series teljesítve
H7649DH5 – Top Contender Series teljesítve
2GG48HD9 – Pro Am Series teljesítve
8G3D97B7 – Prof. Series teljesítve
B3G58318 – World Title teljesítve
G51FF888 – Survival Mode teljesítve

Doom

Istenmód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, A, B, 5xA.

Az összes fegyver, tárgy és kulcs
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, B, 5xA.



Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: B, B, B, 5xA.

Berserk mód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: B, A, B, 5xA.

Computer térkép
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: B, 7xA.

Radioaktív védőruha
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: B, B, 6xA.

Szintugrás
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, A, B, B, A, A.

Tower of Babel szint
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, B, A, B, B, A.

Fire Pro Wrestling A

Az összes pankrátor
Menjünk az "Edit Wrestler" ponthoz, s ott válasszuk a "Name Entry" lehetőséget. Nickname-nek írjuk be, hogy "ALL", first name-nek hogy "STYLE", és last name-nek hogy "CLEAR". Ezek után az "Exchange"-et

EARTWORM JIM



Pályaválasztás
Pauzáljunk, majd üssük be: Jobb, R, B, A, L, L, A, R.

Ugrás a Buttville szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: L, A, Fel, R, A, R, A, Select.

Ugrás a Down the Tubes szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: Fel, L, Le, A, R, A.

Ugrás a For Pete's Sake szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: R, L, R, L, A, R.

Ugrás az 5. szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: R, L, A, B, B, A, L, R.

Ugrás a Snot A Problem szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: R, Fel, Select, L, R, Bal.

Ugrás a What The Heck szinthez
Pauzáljunk, majd üssük be: Select, R, B, Le, L, B.

GAME BOY ADVANCE CHEATEK

Offra állítsuk, a "Middle"-t a négyzet ikonra, és nyomjunk egy Startot. Végül nyomjuk a B-t, míg vissza nem kerülünk a főmenübe.

Gradius Galaxies

Az összes power-up
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, L, R, L, R, B, A, Start.

Önmegsemmisítés
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

GT Advance: Championship Racing

Az összes pálya
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Fel/Jobb + B-t. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk – és ez a többi csalásra is vonatkozik.

Az összes kocsi
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Fel/Bal + B-t.

Az összes tuning
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Le/Jobb + B-t.

Extra mód 1
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Jobb + B-t.

Extra mód 2
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Bal + B-t.



Stáblista
Menjünk a "Start" képernyőre, ahol egy kocsi látható, ott tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük le a Fel + B-t.

Iridion 3D

Pályaválasztás
Írjuk be kódnak, hogy "*S3L3CT0N*", majd hogy "*SH0WT1M3*".

Örökélet és a legjobb fegyverek
Írjuk be kódnak, hogy "*1NV1S4BL3*".

Gallery mód
Írjuk be kódnak, hogy "*G4LL3RY*".

Jurassic Park 3: Park Builder

Indulás maximális pénzel
"Bonus-Park" legyen a park neve

Indulás 20 busszal
"Luckybus-20" legyen a park neve

Indulás az összes bolttal
"Items-park" legyen a park neve

Indulás dinoszaurusz DNS nélkül
"Zero-Park" legyen a park neve

A fiúk szeretni fogják a parkot
"men's-park" legyen a park neve

Mindenki szeretni fogja a parkot
"love-park" legyen a park neve

Nincsenek fák
"Isla Sorna" legyen a park neve

Lego Bionicle: Tales Of The Tohunga

Különböző mini-játékok

Névnek írhatjuk be az alábbi kódokat:
"9MA268" – Gali mini-game
"V33673" – Kopaka mini-game
"3LT154" – Lewa mini-game
"8MR472" – Onua mini-game
"5MG834" – Pohatu mini-game
"4CR487" – Tahu mini-game

Men In Black: The Series

Kódok az epizódokhoz
Forest Landing site – FCHTRMNS
Alien Technology Lab – HSDSHSBS
Rocket Silo – MXNMSNNG
MIB Safehouse – THXBXSCK
Halloween In Manhattan – NNTNDWNY
Ending – NFNTMMDD

Rayman Advance

Pályaválasztás
Pauzálás után üssük be: Fel, Bal, Jobb, Le, Jobb, L.

99 élet
Pauzálás után üssük be: Bal, Jobb, Le, Jobb, Bal, R.

Sérthetetlenség
Pauzálás után üssük be: Jobb, Fel, Jobb, Bal, Jobb, R.

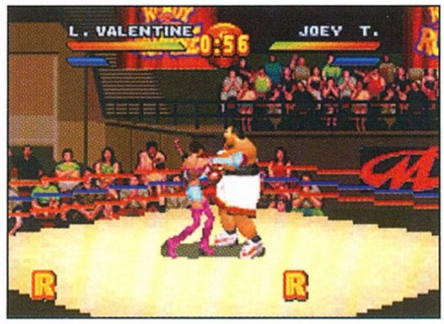
Az összes energia
Pauzálás után üssük be: Le, Bal, Jobb, Bal, Fel, L.

Az összes tárgy
Pauzálás után üssük be: R, Fel, Bal, Jobb, Bal, L.

Az életerő feltöltése
Pauzálás után üssük be: L, Le, Bal, Fel, Le, R.

Örök continue
Miután elfogyott az életek és a folytatási lehetőséget, a continue képernyőn üssük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Start – s ezzel continue felhasználása nélkül mehetünk tovább.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2



Michael Jackson választása
A főmenüben menjünk rá az "Arcade" opcióra, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, L + R.

Shaquille O'Neal választása
A főmenüben menjünk rá az "Survival" opcióra, és üssük be: 4xBal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, L + R.

Rumble Man választása
A főmenüben menjünk rá az "Championship" opcióra, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, L + R.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



Lakamul Rain Forest szint
A címképernyőn üssük be: A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start.

Kilenc continue
Gyorsan nyomkodjuk a Startot a continue képernyőn, míg fel nem megy a szám kilencig

Cheat mód
A címképernyőn üssük be: L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Ezzel a következő csalások váltak elérhetővé:
- Pályaválasztás: a kód aktiválása után az L/R-rel pályát választhatunk
- Összes fegyver: játék közben tartsuk nyomva a Selectet és nyomjuk le a B-t.
- Szabad mozgás: a select nyomva tartása közben bármerre mehetünk a D-pad segítségével



GAMEBOY ADVANCE SAROK

ADVANCE WARS

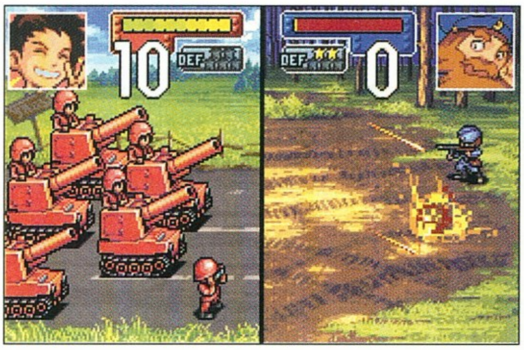
A LEGFEJLETTEBB HÁBORÚ

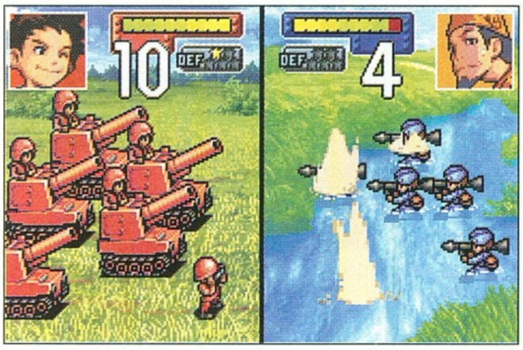
KIADÓ **NINTENDO**
FEJLESZTŐ **INTELLIGENT SYSTEMS**

1996-ban jelent meg a GameBoy Wars című játék GBC-re, habár sajnálatos módon kizárólag Japánban. Szerencsére a Nintendo úgy döntött, hogy a következő részt már angolul is kiadják. Amerikában augusztus legvégén meg is jelent a program, ám a szeptemberi terrortámadás következményeként – számunkra némileg érthetetlen módon – úgy döntött a cég, hogy az európai premiert elhalasztják, 2002 februárjáig. Az E3-on kipróbált korai verzió, valamint a tengerentúli vélemények hatására úgy döntöttünk, hogy nem várunk addig, és beszereztünk egy amerikai verziót. (Ezt mindenkinek tanácsolnánk sokára megjelenő játékoknál, hiszen minden Advance-játék kompatibilis minden GBA-val, és sok esetben még a postaköltséggel együtt is jobban jövünk ki, mintha itthon vennénk meg a programot).

Az Advance Wars egy igen összetett, körökre osztott stratégia-program – éppen ezért a fiatalabb korosztálynak nem feltétlenül ajánlott. Elsőként mindenkinek a Field Training, azaz a gyakorlás javallott, pontosan a játék komplexitása miatt. A 14 gyakorló-küldetésben minden egységet kipróbálhatunk, megtanulhatjuk fontosabb képességeiket, illetve a legalapvetőbb taktikákat, azonban ez még csak a jéghegy teteje – ennél sokkal több tudásra lesz szükségünk, ha minden ország színeiben kitűnőre akarunk vizsgázni. Az alapok igen egyszerűek: a négyzetekre osztott pályán (némelyik akár 3-4 képernyőnyi!) egységeinket úgy kell irányítanunk, hogy vagy a) csapjunk le minden ellenfelet, vagy b) foglaljuk el főhadiszállását.

Az egyes egységek különböző mennyiségű mozgásponttal rendelkeznek, és egy mezőnyi mozgás különböző mértékben fogyaszt ebből (például egy gyalogos egy pontért tud átkelni







egy erdőn, ugyanez egy tanknak viszont három pontjába kerül). A mozgáshoz az egységek üzemanyagot (a gyalogosok kaját) fogyasztanak, ha ez elfogy, akkor nem tudnak többet mozogni (ez repülőknél és hajóknál azzal a meglehetősen kellemetlen eseménnyel jár együtt, hogy azonnal a talaj felé veszik az irányt) – ugyanez áll a lőszerre is. A gépfegyver skulóit ugyan nem kell számolni, viszont a nehézfegyverzet lövedékeiből csak korlátozott mennyiség áll rendelkezésre. Ezt – és az üzemanyagot – a földi egységek a városokban tölthetik fel újra, a repülők a repülőtereken, a hajók pedig a kikötőkben (mellesleg egységeink ezeken a helyeken két életerő-pontot is regenerálnak körönként). Nem árt erre nagyon figyelni, mert igen idegesítő tud lenni, ha átkaroló hadműveletünk azért mond csütörtököt, mert a bombázók lezuhantak, a tankoknak pedig elfogyott a lőszere.

A különféle egységek kiismerése életfontosságú lesz; minden egységnek maximum tíz pontnyi életereje van, de természetesen a védelmük és támadóerejük eltér. Összesen 18-féle harci csapatot próbálhatunk ki, és a fejlesztőknek sikerült elkerülniük a stratégiai játékok egyik legfőbb hibáját: itt minden egységnek megvan a maga szerepe, minden harcosunkat meg kell becsülnünk, nincs felesleges típus. Ezt úgy érték el, hogy minden egységnek – a rá jellemző előnyök mellett – megvannak a gyengeségei, hátrányai (ez egyfajta kő-papír-olló, de három helyett tizennyolc lehetséges választással). A Medium Tank például minden szárazföldi egységet képes azonnal szétszaggatni, viszont nem képes hegyeken átkelni és légi ellenfelek ellen nagyon gyenge. Ugyanez vonatkozik a tengerek uralkodójára, a hadihajóra is (Battle Ship) – a tengerek felszínén semmi nem akad, ami megállíthatná, ráadásul a szárazföldre is igen messzire képes kilőni (akár hat mezőnyire is!), viszont a tenger alatt járó tengeralattjárók és a repülő egységek könnyedén elsüllyeszthetik. A más játékokban általában használhatatlan APC-k (páncélozott szállító járművek) itt annak ellenére igen hasznosak, hogy nincs fegyverük: amellett, hogy a gyalogosokat tudják gyorsan szállítani, képesek arra, hogy lőszerrel és üzemanyaggal lássák el a szárazföldi egységeket (ez nélkülözhetetlen lesz a későbbi pályákon).

A játék központi része a kampány-mód, ahol több, mint 110 küldetésen keresztül követhetjük végig négy társaság küzdelmét Alara kontinensén. Itt jutnak szóhoz a parancsnokok, avagy CO-k (Commander Officer). Mindegyikük rendelkezik valamilyen speciális képességgel, ezek életfontosságúak lesznek küzdelmeik során. A parancsnokok akkor használhatják különleges képességüket, ha a Power-meter megtelt, ez körülbelül 6-10 kört vesz igénybe. Az elsőként csatlakozó Andy például arra képes, hogy két egységnyit gyógyít-

ZSEBHÍRADÓ

GBA Color! Pt. 2

Előző számunkban már beszámoltunk a szerencsés japánok hatalmas GBA-színválasztékáról, azóta ismét újabb példányok kerültek elő. A legújabb – a tizennegyedik! – variáció narancsszínű, és az ugyanilyen árnyalatú GameCube megjele-



nésének örömére adták ki. A Nintendonak nincsenek tervei, hogy az amerikai/európai piacot újabb színekkel lássa el...

Cinemaware

A fenti cég bejelentette, hogy három játékot adnak ki GBA-ra, melyek terjesztését az egész világon a Metro3D fogja intézni. A három játék: Three Stogees, Wings! és a Defender of the Crown (utóbbi PS2-es és Xboxos változatáról e syámunk előzetesei között olvashatsz). A régi játékok (NES, játékterem, C64) eredeti formájukban fognak megjelenni, a tervek szerint még nyár előtt.

Motocross Maniacs Advance

A Konami új játéka egy agresszív motorverseny lesz: a győzelem érdekében összesen tízféle



le eszközt használhatunk fel (rakéták, aknák, turbó, miegymás). Hat versenyző közül választhatunk majd (mindegyik ötféle szempontból lesz rangsorolva), velük kell sikeresen szerepelnünk a bajnokságban. Négyjátékos-módban is versenyezhetünk, igen nagy kár, hogy ehhez annyi kártyára lesz szükségünk, amennyien száguldozni akarunk, a tervek szerint márciusban.

ZSEBHÍRADÓ

Extreme Ghostbuster: Code Ecto-1

Egy nem túl ismert csapat, a Wannadoo készíti a Szellemirtók legújabb kalandját. A játék



New York legkülönbözőbb helyszínein játszódik (pár hónapja még egy WTC-s pályát is terveztek), összesen 12 különálló szintet kell megtisztítanunk az ektoplazmától és más nyálkáktól, fő fegyverünk a protonágyú lesz, de különféle bombákkal is operálhatunk. A márciusban megjelenő játék stílusában a Planet of the Apes-re fog hasonlítani, főként ugrálnunk és lövöldöznünk kell majd. A játékban két karakter lesz irányítható, Kylie és Eduardo.

Konami Collector's Series: Arcade Advanced

A Namco (Namco Museum) és a Midway (Midway Arcade Hits) után a Konami is elérkezettnek látja az időt, hogy GBA-n is elérhetővé tegyék régi nagy sikereiket. Az Arcade Advanced hat játéktermi programot fog tartalmazni, némileg felújított formában (jobb grafikával, és ahol lehet, többjátékos-móddal): Gyruss, Time Pilot, Rush 'n' Attack, Yie Ar Kung-Fu, Scramble és Frogger. A játék csökkentett áron fog megjelenni jövő áprilisban, és a tervek szerint több hasonló gyűjtemény követi majd a sorban.

Black Belt Challenge

A THQ a Tekken és a Mortal Kombat babérjaira tör legújabb GBA-programjával. A Black Belt-sorozat első tagja (ha nagyot buknak rajta, akkor persze nem lesz folytatás) a Challenge alcímet viseli, ez meséli el a karakterek előtörténetét. Összesen 11 figura közül mazsolázhatunk, természetesen mindegyik tucatnyi kombóval bír. Mivel a játék a fiataloknak készül, vérre és durva brutalitásra nem kell számítanunk. A játék február magasságában kerül a boltok polcaira.

Név	Ár	Előny	Hátrány
Anti-Air	8000	Légi egységek ellen nagyon hatásos	Szárazföldi egységek ellen védtelen
APC	5000	Egy gyalogost tud szállítani szárazföldön	Nincs fegyvere; alacsony a védelme; hegyeken nem tud átkelni
Artillery	6000	Közepes távolságra (2-3 mező) kiváló	Nem tüzelhet abban a körben, amikor mozog; közelharcban védtelen; hegyeken nem tud átkelni
Battle Copter	9000	Árához képest erős; minden egységet képes támadni	Alacsony védelem
Battle Ship	28000	Hatalmas támadóterület (2-6 mező), és támadóerő	Tengeralattjárók és bombázók ellen védtelen; borzalmasan drága
Bomber	22000	A földi/vízi egységeket könnyedén elintézi	Nagyon drága; légi ellenfelek ellen védtelen
Cruiser	18000	Két helikoptert szállíthat, hadihajók védelmére alkalmas	Alacsony védelem; túl drága
Fighter	20000	Repülő egységek ellen kiváló, nagyon gyors	Nagyon drága; nem támadhat földi/vízi egységet
Infantry	1000	Tud várost foglalni; olcsó; hegyekről messzire lát	Gépesített egységek ellen esélye sincs
Lander	12000	Két szárazföldi egységet szállíthat vízen	Nincs fegyvere; alacsony a védelme
Mechanized Infantry	3000	Tud várost foglalni; tankok ellen erősebb, mint a sima gyalogos; hegyekről messzire lát	Lassabb, mint a sima gyalogos
Medium Tank	16000	A legerősebb szárazföldi egység	Légi ellenfelek ellen semmit nem tud tenni, hegyeken nem tud átkelni
Missiles	12000	Nagy távolságból (3-5 mező) elintéz minden légi egységet	Nem tüzelhet abban a körben, amikor mozog; közelharcban védtelen
Recon	4000	Hatalmas területet lát be; nagyon gyors	A gyalogosokon kívül minden más könnyedén leveri; hegyeken nem tud átkelni
Rockets	15000	Nagy távolságra (3-5 mező) kiváló	Nem tüzelhet abban a körben, amikor mozog; közelharcban védtelen; hegyeken nem tud átkelni
Sub	20000	Ha lemerült, csak közvetlen közelről lehet észrevenni	Légi egységek ellen védtelen
Tank	7000	Gyors; gyalogosok ellen igen hatékony	Légi ellenfelek ellen semmit nem tud tenni, hegyeken nem tud átkelni
Transport Copter	5000	Egy gyalogost tud szállítani levegőben	Nincs fegyvere, alacsony a védelme

son az összes egységünk életerején. Grit képessége, hogy a távolra lövő egységek még messzebbre képesek tüzelni. Amikor küldetés előtt kiválasztjuk, hogy kit akarunk irányítani, azzal már félig meg is nyertük (esetleg félig elveszítettük) a csatát, hiszen egy, a pályák adottságaihoz jól illő parancsnok hihetetlenül jól kihasználható. Vizes pályán Drake a leghasznosabb (erősíti hajóinkat), míg légi csatában Eagle (ő pedig a repülőket tápolja). Összesen 11 vezető közül mazsolázhatunk, közülük néhány automatikusan csatlakozik hozzánk, de néhány csak akkor, ha végigvisszük a kampányt, és kifizetjük zsoldjukat (a küldetések végén kapunk pénzt, a felhasznált idő függvényében).

Természetesen az egységek gyártása sem maradt ki a játékból (bár nem lehet minden pályán vásárolni), ezt háromféle üzemben (Base, Airport, Harbour) tehetjük meg. Pénzt az elfoglalt városokból kapunk, minden körben minden település 1000 pénzt termel. A városok elfoglalása ezért életfontosságú lesz; így lesznek nélkülözhetetlenek a gyalogosok, hiszen ezt csak ők tudják megtenni. Minden város 20 Capture-ponttal rendelkezik, ebből egy körben annyit vehet el egy gyalogos, amennyi az életereje (azaz egy teljesen egészséges egység két kör alatt tud elfoglalni egy várost, egy öt életerővel rendelkező katonának pedig négy körre lesz szüksége).

Néhány pályán a látótávolságunk korlátozott, ez azt jelenti, hogy szürke köd (Fog of War) lepi a tájat – ilyenkor csak azokat az egységeket látjuk, amelyek a mi katonáink látómezejében vannak, és persze minden egységnek más a látótávolsága. A tájat látjuk, a városokat látjuk, viszont abban sosem lehetünk biztosak, hogy mi rejlik egy erdőben vagy egy partmenti szigetes részen – ide csak akkor látunk be, ha egy egységet közvetlenül az ellenfél mellé helyezünk. A Fog of Warral bonyolított pályákon tehát nagy prioritást kap a felderítés és az óvatosság.





A gép intelligenciája nem túl erős, könnyen kiismerhető, ennek ellenére a játék korántsem nevezhető könnyűnek. Az ellenfél taktikájához tartozik az, hogy mindenáron megpróbálja a szállítójárműveinket kiiktatni, valamint szintén elsőrendű célpontot jelentenek számára a várost foglaló gyalogosok. Ezt persze ki is használhatjuk, egy APC-vel vagy szállítóhelikopterrel könnyedén becsalhatjuk az ellenfelet egy csapdába.

A játék messzemenően támogatja a többjátékos-módot: ha egy példányban van meg a játék, akkor áttöltve egy pályát mindenkihez, egyképernyőnyi területen harcolhatunk, vagy egymásnak adogathatjuk a GBA-t. Ha két (három-négy) játékunk van, akkor természetesen link-kábelen irthatjuk egymást. Ez történhet a kampány pályáin, a külön megvehető multiplayer-pályákon, de még mi is készíthetünk pályákat (maximum hármat) a beépített szerkesztővel – ezeket akár máshoz is átmásolhatjuk!

Merem állítani, hogy az Advance Wars az eddigi legtökéletesebb GBA-játék, mindent felmutat, amit csak lehet: változatos (18 egység és 11 parancsnok), hosszú (a 110+ egyjátékos pálya mindegyike legalább 15-20 percig fog szórakoztatni minket), emberközeli (bármikor menthetünk!) és fantasztikus a zenéje. Mindössze két dolog miatt nem kap 100%-ot: az elején meg kell adni egy nevet, és ezt nem lehet megváltoztatni (én azzal lettem megátkozva, hogy kitörölhetetlenül Sasa néven szólongat a gép), valamint néhány küldetés túl nehéz lett. Persze nem való a túl fiataloknak, egy bizonyos életkor felett viszont már kötelező!

GRAFIKA	89 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	98%

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE

APOKALIPSZIS MOST!

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **DIGITAL ECLIPSE**

A második virágkorukat érő X-Emberek (2002-ben jön az új film!) természetesen a konzolok világába is betörnek, az új áradat első példánya a Reign of Apocalypse csak GBA-ra jelent meg.

A butuska történet szerint hőseink – Wolverine, Rogue, Storm és Cyclops – véletlenül egy másik dimenzióban kötnek ki, ami ugyan hasonlít a miénkre, ám teljes a káosz. Feladatunk annyi, hogy valamelyiküket irányítva verekedjük át magunkat 12 pályán, leküzdve számtalan mezei ellenfelet és 16 főszörnyet. A négy hős ugyan látszólag eltérő képességekkel rendelkezik (mindenkinek van kétféle ütése, valamint egy speciális támadása), nagy különbség mégsincs köztük – véleményem szerint Wolverine a legerősebb.

Maga a játék a lehető legegyszerűbb Streets of Rage-klón: mindössze annyi a dolgunk, hogy a pályákon balról jobbra haladva lecsapjunk minden ellenfelet, és érjünk el a helyszínek végére. Ezt sajnos a készítők nem dobták fel semmilyen változtatással, az eltérő háttérektől eltekintve semmiféle különbség nincs a pályák között. Még „szerencse", hogy nem fogunk annyi időt eltölteni a programmal, hogy megunjuk, ugyanis két óra alatt végig lehet nyomni egy karakterrel – azt meg nehezen tudom elképzelni, hogy valaki a másik hárommal is végigvigye a játékot. Ha ez lenne a legnagyobb hibája a játéknak, akkor még nem lenne baj, de ez távolról sincs így: „mezei" ellenfélből mindössze négyfélét találhatunk (igaz, különféle színvariációk azért vannak), ráadásul azok is teljesen ostobák. Minden taktika nélkül egyenként jönnek ránk, simán belegyalogolnak a mi kiiktatásunkra elhullajtott aknákba, és ritkán használják speciális képességeiket.



Kooperatív mód van a játékban, de mivel ehhez két kártya kell, nem hiszem, hogy sokan próbálnák ki. Kár érte, mert technikai szempontból (a hangokat leszámítva) az X-Men egyike a legfejlettebb GBA-programoknak – a hátterek gyönyörűek, a figurák nagyszerűen vannak animálva és az átvezető jelenetek – képregényként vannak megoldva – is hihetetlenül stílusosak.

GRAFIKA	90 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	78%

SUPER BUST-A-MOVE

ANNYIRA AZÉRT NEM SZUPER...

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **ALTRON**

A már évtizedes múltra tekintő Bust-A-Move-sorozatot, mintha csak GBA-ra találták volna ki: hihetetlenül egyszerű az alapötlet (a pálya aljáról kell színes gömböket lövöldöznünk felfelé úgy, hogy legalább három azonos színű bogyó legyen egymás mellett – ekkor ezek ugyanis eltűnnek) viszont a játékmenet rendkívül izgalmas; ráadásul többjátékos-módban kitűnően lehet egymást idegesíteni.

Túl sok újdonságot nem hozott a „Super" előtaggal hivalkodó program: a két fő mód a „Puzzle" és a „Vs". Puzzle módban előre megalkotott pályák százain (egyáltalán nem túlzás, 270 táblát kell megtisztítanunk) kell eltüntetnünk minden golyót. Nincs nagy gond akkor sem, ha „meghaltunk", hiszen bármennyiszer újrakezdhetjük a versengést. Itt jelentkezik a legnagyobb problémája a játéknak: nem menthetjük el állásunkat, még kódszóval sem. Ez azt jelenti, hogy ha minden pályát látni szeretnénk, akkor azt egyhuzamban kell megtennünk.

A Vs.-mód (akár a gép, akár egy barátunk) nagyon hasonló a fent említetthez, azzal a különbséggel, hogy ketten vannak a képernyőn, és miközben azon igyekeznek, hogy minden bogyeszt eltávolítsanak a saját térfelükről, megpróbálhatnak keresztbe tenni a másiknak. Amennyiben ugyanis úgy sikerül kirakni egy hármas sorozatot, hogy azon pár „függelék-gömb" is van, akkor azok átkerülnek a másik térfelére – ezzel akár trükközni is lehet, próbálkozhatunk azzal, hogy „növesztünk" egy hosszú nyúlványt, majd átküldjük a szomszédnak (persze ezt igen könnyen meg lehet szívni, ha nem jön megfelelő színű gömb, esetleg nem sikerül a kívánt helyre juttatni). A gép ellen nem érdemes játszani – a harmadik ellenfél már nagyon pontosan céloz – barátaink ellen viszont csak úgy tudunk, ha két példányban van meg a játék; mivel a program a drágábbak közül van, nem tudom, hogy hányan fognak erre beruházni. Technikailag biztos, hogy meg lehetett volna oldani, hiszen a táblák sokkal kevesebb helyet foglalnának, mint mondjuk a Mario Kart-ban levők. Ehhez még jön az, hogy nem menthetünk, valamint az idegölő zene – sokkal jobban is elsülhetett volna a program...



GRAFIKA	68 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	77%

ZSEBHÍRADÓ

Monsters Inc.

A Disney-Pixar duó legújabb gyümölcse nálunk ugyan még pár hónapig nem lesz látható, viszont a film alapján készült GBA-program nemsokára kipróbálható lesz. A platformjáték (mi más is lehetne?) a fiatalabb korosztálynak készült, tehát nehéz fejtörőkre, netán Silent Hill-stílusú jelenetekre nem kell számítani, figuránk (a nagy szőrös szörny a filmből) mindössze ugrálni, valamint támadni (hanghullámokat ereget) tud, de ezek sem okoznak halált.



Cruisi'n Velocity

A Midway régi játéktermi programját kiadják GBA-ra is, természetesen a kis gép tudásához igazítva. A száguldásra, sebességérzetre kihegyezett programban tíz járművet próbálhatunk ki a rendőrautótól a jeepen át a tűzpiros sportautóig (licenc híján ugyan nem hívják Ferrarinak). A programban összesen 14 pálya szerepel, melyek legtöbbje Amerika jellegzetes tájain játszódik majd (Los Angeles, New York, San Francisco), de extrémek a Marson is próbálkozhatnak majd.



The Lord of the Rings Part I.

A Gyűrűk Ura-film közeledtével (nálunk január 10.) fényre kerülnek a részletek a Tolkien műveire épülő játékokról. Ez a GBA-játék a Ubi Soft gondozásában kerül majd elénk, és nem a mozifilm, hanem az eredeti könyvek alapján készül majd. A Gyűrű szövetsége és a Két torony történéseit feldolgozó program vérbeli RPG lesz, amely döntött nézetből mutatja a tájat (mint az előző számunkban szereplő Harry Potter), és az ígéretek szerint hű marad Tolkien könyveinek hangulatához.

ZSEBHÍRADÓ

Sabre Wulf

A Sabre Wulf a Rare egyik első sikerprogramja volt (ez még a NES megjelenése előtt történt, amikor még Ultimate



néven működtek), még C64-en és Spektrumon lehetett vele találkozni. A nagy retro-hullámból ez sem maradhat ki, sőt, ez a Rare egyik legnagyobb prioritású programja. A játékban Sabremant irányítva kell keresztbe tennünk Sabrewulfnak, mégpedig úgy, hogy minden pályán elemelünk tőle egy tárgyat, és azzal visszarohanunk a pálya kezdetéig, a biztonságba. Ehhez a pálya jellegzetességeit a maximumig ki kell használnunk, figyelve minden kis állatra és tereptárgyra. A játék jövő nyáron jelenik meg angolul.

Magical Vacation

A Nintendo legújabb fejlesztőcsapata, a Brownie Brown (főként a Square-től lelécelt figurákból áll) készíti ezt az RPG-t. A sztori szerint egy varázslótanonc buszon igyekezett a mágusiskolába, ám a jármű egy démon támadása miatt átkerül egy másik dimenzióba. A mi feladatunk társaink meglelése, illetve a visszatérés lesz az otthonunkba. A real-time csatákban rengeteg dologra kell figyel-



nünk, kismillió fegyver és varázslat lesz használható, még elementális szférákból is 16-féle lesz (olyan extrákkal, mint Hang, Idő vagy Rovar). A játék még decemberben megjelent Japánban, de angolul is meg fog jelenni, várhatóan 2002 nyarán.

DEXTER'S LABORATORY: DEESASTER STRIKES

DEEADALMASKODJ NŐVÉRED FELETT!

KIADÓ **BAM! ENTERTAINMENT** FEJLESZTŐ **VIRTUCRAFT**

Valószínűleg mindenki ismeri Dextert, a Cartoon Network által híressé lett ifjú zsenit, aki mindig bajba keveredik, ezúttal (is) Dexter drága nővérkéje, Dee Dee okozza a galibát, mégpedig úgy, hogy szokása szerint ott kotorászik, ahol nem kéne. A megbabrált gép egy Clone-O-Matic volt, Dee Dee pedig „osztódott", 120 példány szaladt szét hirtelen a laborban. Természetesen a mi dolgunk az lesz, hogy mindet összeszedjük, majd – a játék végére – visszaalakítsuk rokonunkat.

Ez persze nem két perc lesz (szerencsére a Deesaster meglehetősen hosszú játék, legalább 7-8 órába fog telni, amíg kivégezzük), köszönhetően annak, hogy Dexter laborja körül nyolc hatalmas terület várja, hogy felfedezzük (összesen 72 termet kell bejárnunk). Kezdetben mindössze csak egy helyszínt kereshetünk fel, a repteret, de a többi ajtó is megnyílik, ahogy sorban gyűjtjük be Dee Dee másolatait. Ezt egyébként úgy tudjuk megtenni, hogy átváltunk a csörlőre, majd azt úgy irányítjuk, hogy elkapjuk a vígan rohangászó, táncoló lánykát. Ha ez megvolt, akkor oda kell menni a legelső szippantóhoz (nagy, plafonról lecsüngő cső), és újra meg kell nyomni a B-t. A játék nem csak Dee Dee klónjainak összeszedéséből áll, hiszen rengeteg robot aktivizálódott a termekben, őket le kell csapnunk (illetve nekik kell ugrálnunk). Ezen felül továbbjutásunkat is nekünk kell biztosítanunk, a megrongálódott gépek megjavításával (ha közel megyünk egy rossz masinához, láthatjuk, hogy milyen szerszám/kódkártya/alkatrész szükséges a helyrepofozáshoz), a fő gondot a szükséges tárgy megtalálása okozza. Mivel néhány cucc – főként fegyverek, de néha kódkártyák is – az ellenfeleknél van, mindenkit készítsünk ki (sajnos az ellenfelek újratermelődnek).

A játék elég hosszú ideig érdekes marad, de egy idő múlva a logikai feladatok elkezdenek ismétlődni, így nem biztos, hogy mindenkinek lesz lelkiereje a végigjátszáshoz. A karakterek nagyon pofásan vannak megcsinálva, Dexter és Dee Dee mintha csak a rajzfilmben szerepelnének, tökéletesen lettek lemodellezve. A többi karakter (az ellenfelek) sajnos már nem néznek ki ilyen jól, a hátterek pedig iszonyú kopárak, szinte csak a csempe színe változik termenként.



GRAFIKA	79 %
HANG	66 %
ÉRTÉK	75%

PLANET OF THE APES

PLATFORMOZÁS MAJOMSZOKÁS

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **TORUS GAMES**

A Planet of the Apes cím hallatán valószínűleg mindenki arra gondol, hogy az idei mozifilmet próbálták meg feldolgozni. Legnagyobb meglepetésünkre ez nem így van, a készítők – mint az kisebb kutatás után kiderült – egy 1970-es, Beneath the Planet of the Apes című film sztoriját követi.

Egy Ben nevű katonát kell irányítanunk, akit azért küldtek előre az időben, hogy megpróbáljon megkeresni egy Taylor nevű őrmestert. Tíz pálya vár felfedezésre, természetesen végig ellenséges közegben kell mozognunk. Az akció- és platformelemeket keverő játék nincs túlvariálva, minden helyszínen ugyanazt kell csinálnunk: eljutni a pálya másik oldalára úgy, hogy összegyűjtjük a Taylor által hátrahagyott nyomjelző zászlócskákat (minden pályán tíz darab van szétszórva belőlük). Ha valami vadállat – ideértve a majmokat is – akad az utunkba, akkor azt természetesen likvidálni kell, ez meglehetősen könnyű lesz, hiszen már a harmadik pályán kezünkbe kaparinthatjuk a shotgunt, innentől nem lesz olyan ellenfél, aki két lövésnél többet bír majd ki. A gyilkolás mellett természetesen kell majd rengeteget ugrálnunk, szerencsére Ben automatikusan megkapaszkodik a szirteken, ez jelentős könnyebbséget jelent

Sajnos semmiféle változatosság nincs a játékban: ugrani-lelőni-zászló, ugrai-lelőni-zászló... ezt pályánként tízszer, összesen százszor.

Sajnos – mint az előző számunkban bemutatott JP3 - DNA Factor esetében is (melyre meglehetősen hasonlít ez a program) – nem lehetséges pályák közben menteni, sőt, itt még azt sem tudták megoldani, hogy a kártyára mentsen a program, hatjegyű kódokat kell beütnünk, ha nem az első pályáról kell kezdenünk.

A program igen kellemesen néz ki, főként az átvezető jelenetek háttéréül szolgáló képek lettek fantasztikusak. A zenékkel már nem voltunk megelégedve, nem az a baj, hogy alapból rosszak, viszont ócska minőségben lettek rögzítve: recsegnek, kattognak. A Planet of the Apes egy átlagos platformjáték, pont megfelel a Castlevania után, a Super Mario Advance 2 előtt.



GRAFIKA	88 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	76%

POSTAI MERÉNYLET

AVAGY KÍSÉRLETI LEVELEZÉS

Már egy csomószor letoltatok bennünket, hogy miért nincs az újságban levelezési rovat. Mi úgy gondoltuk, hogy ugyan a világ tényleg elég rút a jelenlegi formájában, de EZT azért talán mégsem érdemli meg. Viszont valaki lenyúlta a szerkesztőségi Tekkenünket, tehát megérett az idő a büntető intézkedések foganatosítására. Így tehát most nyomtatásban is válaszolunk pár levélre. Takarjátok el a szemeteket!

Tisztelt Szerk.
Az új újság szuper és remélem nem fog csak úgy megszűnni, mint az Official PlayStation Magazin magyar változata. **(Hát ehhez a reményhez csak csatlakozni tudunk! A reményt pedig rögtön tudatra is válthatjuk, mert az tuti BIZTOS, hogy ÚGY nem fogunk megszűnni, mint ahogy a magyar OPSM. Bár ezt szerintem nem itt kell megbeszélnünk.)**
Pár kérdés (persze nem kell rá válaszolni): **(Remek! Imádjuk a költői kérdéseket!)**
1. Lesz levelező rovat?
Hát akkor erre a kérdésre most nem válaszolok. (Legyen?)
2. Németországban a PS2 600 márka (75-80e Ft). Az hogy lehet, hogy nálunk 99e Ft?
Ahelyett, hogy bonyolult eszmefuttatásba kezdenék a különböző mértékű forgalmi adókról, országok szerint változó üzletpolitikáról és hasonló hülyeségekről, maradjunk inkább annyiban, hogy minden anynyit ér, amennyit adnak érte. (Ez az alaptétel persze vissza is fordítható, valahogy így: „Biztos van valahol olcsóbban is.")
3. GTA3 teszt mikor lesz?
Erre a kérdésre meg nem vagyok hajlandó válaszolni! (Timiiii! Frankón MOST jött ez a levél?!)
4. Ha az Xbox komolyan esélyes akar lenni a PS2 ellen, akkor nem kéne úgy ragaszkodni a magas árhoz. A Microsoft cannes-i tudósítását olvastam, és ott azt mondták, hogy nem fognak versenyezni a PS2-vel áresést előidézve. Azt mondták, túl jó ahhoz a gépük, hogy olcsón adják. Hát nem tudom. Nekem akkor inkább PS2 kell. Az legalább kicsi is, és most már olcsóbb is.
Olvasótok: Kelemen Péter, Kőszeg
Hát tudod azért jobb fenntartásokkal kezelni, hogy miket beszélnek a nagyfejűek össze-vissza, és inkább arra koncentrálni, hogy mit csinálnak valójában (illetve esetünkben: mit csinálhatnak egyáltalán?). Az mondjuk tényleg bölcs dolog, ha valaki nem áll neki a Sonyval árversenyesdit játszani (nyilván mindenki emlékszik még, hogy végzett a Sega Saturn a PlayStation ellenében), de ez esetben csak mellébeszélés, süket duma: amíg fel nem futtatták a termelést egy bizonyos gazdaságos szintre, eleve nem is csökkenthetnek árat – máskülönben jönnek a morcos részvényesek nagy rudakkal, és csúnyákat fognak kérdezni. Az meg megint egy más kérdés, hogy az Xbox hivatalosan 479 euróra jelzett fogyasztói ára irreálisan magas nemcsak a PS2-höz képest, de még az Xbox amerikai árához képest is. Nem mintha ez minket olyan marhára érintene: ha egyszer tényleg elkezdenek itt Xboxot gyártani, akkor úgyis minden kínai piacon lesz a pult alatt, talán „valamennyivel" olcsóbban is, mint a hivatalos ára. Hm?

***

Kedves szerkesztőség!
A Playtime! olvasása rengeteg kellemes percet, a benne levő játékleírások még több izgalmas órát szereztek eddig. Bízom benne, hogy ezután is így lesz. **(Hát mi is! Éppen ezért kérlek helyezd üzembe, a szomszédban terpeszkedő kérdőívet, és passzold vissza hozzánk, hogy még kellemesebb perceket/órákat/évezredeket szerezhessünk neked. thx)** Nagyon várom a sorsolást, és a következő számot! (A pólóról nem is beszélve!) Azt szeretném kérdezni, mivel kicsit molett vagyok, tudnátok-e XXL-es méretűt küldeni? Ha nem, az sem lenne baj, hisz van aki tudná hordani – de azért mégis jó lenne, mert akkor csak az enyém lehetne.
Hogyne, az XL vagy XXL rendben lesz, azon egyszerű okból kifolyólag, hogy nagyobb tételben kizárólag ilyen méret beszerezhető. A pólóknál azonban álljunk meg egy percre, mert mostanában igen népszerű témák a levelekben, és pár dolgot meg kellene magyaráznunk azoknak, akiket hiányérzet gyötör. Kezdjük ott, hogy a legrosszabb álmainkban se jöjjenek elő azok a k*a pólók! Természetesen a karácsony előtt megjelenő számunkkal együtt szerettük volna elküldeni őket, hogy mire megjön Jézuska, Buddha vagy akinek éppen érkeznie kell, csinosak legyetek. Új tapasztalattal gazdagodtunk: Magyarországon képtelenség 50-nél több pólóhoz hozzájutni egy tételben, cserébe viszont a ferdeszemű eladó garantálja, hogy fogalma sincs róla, hogy az 50-es csomagban hány XL-es és hány XXL-es van, továbbá lehet, hogy a feketék között van néhány fehér vagy kék is... A második menet az, amikor egy Playtime!-logot szeretnél a szivárvány összes színében pompázó textilbáládra rámádkozni, és az ügyben érintett szakember üdvözült mosollyal közli, hogy augusztusra majdnem biztosan el fog készülni vele. (Talán pár perccel még korábban is – nyilván pincér lehetett azelőtt...) Na mindegy, már túl vagyunk rajta, a pólók úton vannak, és mire ez az irømány a kezetekbe jut, talán már pompázhattok is benne...**
Nem tudom itt megkérdezhetem-e, de a Tomb Raider IV-gyel gondjaim vannak. Amikor Lara leszedi a szarkofág melléről az ankhot, az egyik oldalsó szobában egy szobor van és a falban három koporsó. A szobrot ide-oda tologatom, de nem tudom hogyan tovább. Aztán két zombi kijön a koporsókból és kergetnek. Hogyan jutok innen tovább? Hálás lennék, ha tudnátok segíteni! Üdvözlettel: Soma, Szombathely.
Hm. Szinte majdnem biztos, hogy értem a problémát, és a megoldását tekintve azon az állásponton vagyok, hogy – fogalmam sincs. Vári Zoli eltűnt az ő kis otthona irányába (valami rémlik, hogy mintha ő végigjátszotta volna – bár ez mondjuk nem jelent semmit, mert az Outcaston kívül szerintem minden játékot végigjátszott), jelen pillanatban pedig itt éppen pihen a net, szóval még utána sem tudok nézni. Mindegy, ha felbukkan, akkor átpasszolom neki a leveledet. (Mármint a Zolinak, a net nyilván viszszadobná egy mailer daemonnal.) Viszont ettől ötleteim támadtak (még ha nem is valami falrengetően újak): testvérlapunkban, a PC Guruban van egy „Mentőöv" c. rovat, ahol hasonló jellegű elakadós problémákra keresnek választ az illetékes elvtársak. Esetleg csinálhatnánk mi is valami hasonlót, ha úgy gondoljátok. Az mondjuk remélem NYILVÁNVALÓ, hogy non-stop segélyszolgálatot nyitni nem áll módunkban, mert erre sem időnk, sem energiánk, de esetleg pár esetben talán hasznos lehetne ez a mentőöves dolog. Szóval: legyen vagy ne legyen? (A válaszokat el lehet helyezni a kérdőív „egyéb ötletek" számára fenntartott helyén.)
Ja, Soma, egy apróság: kérdezni azt MINDIG szabad, az ugyebár ingyen van... Mellesleg pontosan ilyen célból szerepel a cikkírók aláírása mellett az e-mail elérhetőségük is. Van itt a Playtime!-nál valaki, aki elég világosan megmondta az összes cikkelkövetőnek, hogy kutya kötelességük válaszolni minden cikkükkel kapcsolatos kérdésre, ha mást nem, hát legalább annyit, hogy „bocs, de ezt speciel nem tudom". (Ez a valaki ugyanis úgy gondolja, hogy egy ilyen apró fáradságot bőven kompenzál a fizetésük.)

***

Kedves Playtime Team!
Remélem eljut hozzátok levelem és én leszek az a szerencsés, aki megnyeri a PS2-t. (Eljutni eljutott, de a PS2-nek időközben lába kelt.Van még egy Vári Zolink raktáron. Kell?) Megragadván az alkalmat, az újsággal kapcsolatban hozzáfűznék egy-két gondolatot. Ha osztályozni kéne, én egy erős 4-est adnék. A rengeteg információ (E3, ECTS, TGS stb.) és a folyamatos újítások(pl. Plug'n'Play) nagyszerű. Régebben hiányoltam az apró betűs híreket a nagyvilágból, de most már ez is fellelhető. A végigjátszások, cheatek is sokat segítettek, és a poszterek is tetszetősek. **(A fenébe, állj-állj-állj! Bocs, hogy félbeszakítalak, de a cheatekről eszembe jutott, hogy Vári Zoli direkt a lelkünkre kötötte, hogy a kérdőívben mindenképpen kérdezzük meg, hogy legyenek-e Action Replay-kódok a csalások között. Richtig elfelejtettük! Az oldal meg elment már a nyomdába, szóval itt egy szolgálati közlemény következik: ha valaki AR-kódokra vágyik, és lesz oly szíves, hogy visszaküldi nekünk a kis kérdőívünket, akkor ugyan biggyessze már oda az egyéb ötletekhez, hogy "életem nem teljes AR-kódok nélkül". Legalább ketten küldjetek már vissza ilyet, plz, mert akkor meg tudjuk mutatni neki, hogy "széles tömegek" követelik az AR-kódokat. Akkor boldog lesz.)** Egyszóval szupi az újság. Ami viszont lehetne még jobb, az a tesztek. Szerintem egy kicsit le vagytok maradva, és sajnos ez oknál fogva néha meg kell vennem a konkurens újságot, mert jóval gyengébb minőségű, mint a Playtime!, de tesztek terén előrébb vannak (Half Life, DMC, GTA3) pedig ők fele ekkora újságot csinálnak. **(Nocsak. Hol van itt az ok-okozati összefüggés?)** Ha ez a probléma megoldható lenne (és meg is tudnátok oldani!) egy tökéletes újságot vennék minden hónapban a kezembe. Megfelelő áron. Nem akarom tovább rabolni az időtöket, de ha küldtök pólót azért végtelenül hálás leszek. Maradok továbbra is hű olvasótok: Péter, Budapest
Hm, az erős négyes az nagyon frankó, akkor mégsem vagyunk tök lúzerek! Ez a látszólagos "lemaradás" dolog véleményem szerint maximum a megjelenések közötti két hét eltérésből adódik, és odavissza játszik, ezer és egy példa van rá. Egyes esetekben persze az is lehet az úgymond "késés" oka, hogy mi itt a Playtime!-nál azon a véleményen vagyunk, hogy célravezetőbb kicsit lassabban, de jól megírni egy tesztet, mint kapkodva szul. Mindenesetre beveszünk valamit, hogy kissé felgyorsuljunk, oké? :-)**

Maradtunk tisztelettel, pusszantunk mindenkit, adjátok vissza a Tekkenünket és a jövő hónapban ugyanitt...

KÉRDŐÍV

AMI REMÉNYEINK SZERINT VÁLASZOLÓÍVVÉ VÁLTOZIK

A Playtime! elsősorban (és kizárólag) Nektek íródik, így ezért most megint ahhoz a már ősrégi, de jól bevált módszerhez nyúlunk, amely segítségével talán a jövőben jobban ki tudjuk elégíteni az igényeiteket, és a véleményetek is a lehető legegyszerűbb formában jut el hozzánk. Szépen megkérünk tehát, hogy szánj öt percet az alant terpeszkedő pár soros kérdőív kitöltésére, majd sétálj el a legközelebbi postaládához és dobd fel a címünkre. Mivel tudjuk, hogy az idő-tök drága, úgy gondoltuk, hogy a segítségetekért cserébe a kérdőív visszaküldői között 100 PlayStation-játékot sorsolunk ki. (Jó, tudjuk, hogy az nem megy Dreamcaston és N64-en, de hát ezt tudtunk szerezni!) Előre is köszi!

1. Hány éves vagy?
......13 éves vagyok

2. Milyen konzolod van jelenleg?
- ☐ Nintendo 64
- ☒ PlayStation
- ☐ Dreamcast
- ☐ Gameboy Advance
- ☐ PlayStation2
- ☐ Gamecube
- ☐ Xbox
- ☐ Más: Pc..................

3. Tervezed-e valamelyik újabb konzol megvásárlását a közeljövőben, és ha igen, melyik mellett teszed le a voksod?
- ☐ nem
- ☒ PlayStation2 – Sony a best!
- ☐ Gamecube – Mario rulez!
- ☐ Xbox – Billy itt is tarolni fog!
- ☐ Gameboy Advance – sokat ülök a tömegközlekedési járműveken...

4. Van otthon PC-d is?
- ☒ igen
- ☐ nem

5. Hozzáférsz-e az internethez rendszeresen valamilyen módon?
- ☒ igen
- ☐ nem

6. Szoktál más konzolos újságot is vásárolni?
- ☐ igen, rendszeresen
- ☒ ritkán
- ☐ nem

7. Miről olvasnál többet a Playtime!-ban? (többet is megjelölhetsz)
- ☐ hírek
- ☐ előzetesek, bemutatók
- ☐ játéktesztek
- ☐ végigjátszások
- ☐ cheatek
- ☐ hardverkiegészítők
- ☐ minden érdekel, ami konzol
- ☒ jó ez az arány, ahogy most van

8. Melyik rovatot nem olvasod el soha?
- ☐ hírek
- ☐ előzetesek, bemutatók
- ☐ játéktesztek
- ☐ végigjátszások
- ☒ cheatek
- ☐ hardverkiegészítők
- ☐ minden érdekel, ami konzol

9. Milyen típusú játékok a kedvenceid? (többet is megjelölhetsz)
- ☐ mászkálós, platform
- ☐ lövöldözős
- ☐ verekedős
- ☐ sport
- ☐ technikai sportágak (autó- és motorversenyek)
- ☐ FPS(First Person Shooter)-ek
- ☒ kalandjátékok
- ☐ stratégiai játékok
- ☒ szerepjátékok
- ☐ mindenevő vagyok
- ☐ nem tudom miről beszéltek, és egyébként is hányadik oldalon van a francia hagymaleves receptje?

10. Mennyi időt töltesz a géped társaságában?
- ☐ pár órát hetente
- ☐ pár órát naponta
- ☒ nem emlékszem a külvilágra, de nem is nagyon érdekel, inkább játszom

11. Érdekelne-e egy DVD-film rovat, bemutatókkal, rövid filmkritikákkal – és ha igen, milyen terjedelemben?
- ☒ egyáltalán nem kell, én játékos vagyok
- ☐ maximum egy fél oldal terjedelemben, mert érdekes és hasznos téma
- ☐ jó ötlet, akár egy oldalt, vagy annál többet is megér, de különben sem hallak, mert dübörög a mélynyomó

12. Hogy tetszenek az újságban megjelent cikkek?
- ☐ nem is tudom, miért veszem, lúzerek vagytok
- ☐ néha van egy-két jó próbálkozás
- ☐ a cikkek nagy részével meg vagyok elégedve
- ☒ minden hullajó, királyabbak vagytok, mint Mátyás

13. Indítsunk-e egy levelezési rovatot?
- ☐ minek?
- ☐ havi egy oldalon nyugodtan
- ☒ kíváncsi vagyok a sorstársaimra, akár 2 oldal is lehet

14. Mi a véleményed a lap külcsínéről?
- ☒ tetszik
- ☐ sok a duma
- ☐ sok a kép
- ☐ arra pont jó, hogy az uzsonnám ebbe csomagoljam
- ☐ lennének ötleteim: ....

....

15. Fontos-e számodra a poszter?
- ☒ otthon kezd elfogyni a fal
- ☐ ha tetszik a kép, kirakom
- ☐ nagyritkán megnézem
- ☐ kiváló repülőt lehet belőle hajtogatni, de különben fölösleges

16. Melyik 3 játékot várod a legjobban?
...Final Fantasy X-XI-XII.

....

17. Megveszed a Playtime!-ot továbbra is?
- ☐ inkább előfizetném, ha lehet
- ☒ nyugi, mit izgultok, minden hónapban megveszem
- ☐ ha épp kedvem tartja, majd meglátjuk
- ☐ most már azért vigyázzatok magatokra
- ☐ ez az utolsó, amit olvastam – és ezt is csak ajándékba kaptam

Egyéb ötleteim, javaslataim az újsággal kapcsolatban (már azon kívül, persze, hogy Vári Zoli haladéktalanul kezdje meg az AR-kódok közlését):

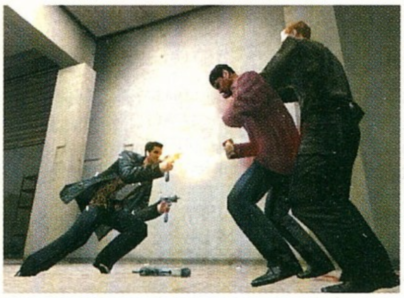
Az újság király. De nem lehetne egy oldallal több Squaresoft hír? Kérlek, Kérlek, Kérlek. Mert rengeteg oly ismerősöm van kit legjobban csak a Squaresoft érdekli (Mármint FF, Kingdom hearts és The Bouncher na és a Chrono Crossról nem is beszélve. Légyszi Kérlek! Hűséges olvasótok

Címünk: Playtime! Vogel Publishing, Budapest 3. Pf. 210. 1300

PLAYNEXT

MAX PAYNE (PS2)

ÚGY TŰNIK, LŐTTEK A 007 AGENT UNDER FIRE TRÓNJÁNAK...





DROPSHIP (PS2)

EGY ANYAHAJÓVAL A JÖVŐ HÁBORÚJÁBAN

WIPEOUT FUSION (PS2)

EGY 21. SZÁZADI VERSENYSPORT 21. SZÁZADI MEGVALÓSÍTÁSBAN





CONFLICT ZONE (PS2)

PÁNCÉLOSOK, ELŐRE!

Keresd február 18-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

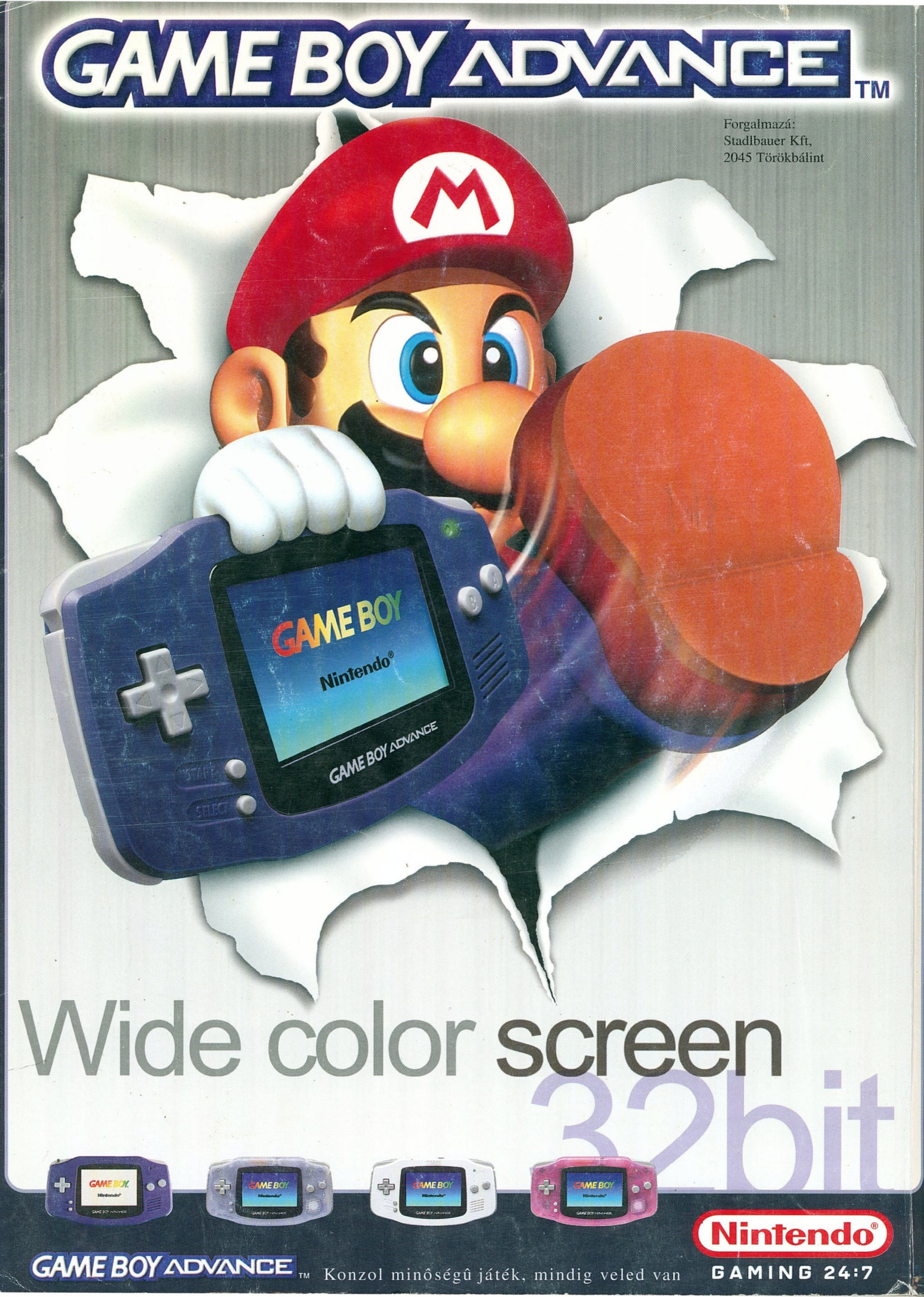
Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
VESZPRÉMI NYOMDA RT.

ISSN 1586-6823



Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


GAME BOY ADVANCE TM
Forgalmazá:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
START
SELECT
Wide color screen
32bit
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE TM
Konzol minôségû játék, mindig veled van
GAMING 24:7